ゲームが生み出した名言を探る巻頭特集&JRPGと『エルシャダイ』に迫る!

デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年4月26日発行・発売 第11巻第12号 通巻187号

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN

Vol.20



「大丈夫だ、問題ない」

巻頭企画 ゲームの名言を振り返る

今だからこそ思い返したい! ゲームが生んだ元気の出る名言、記憶に残る迷言!!

特集1

「JRPG」の“今”と“これから”

イメージエポックが贈る『最後の約束の物語』の世界、そして日本のRPGの現在と未来

特集2

カプコン、2011年の挑戦

超弩級の大作アクション『ドラゴンズ ドグマ』を筆頭に、
今年のカプコンタイトルを探る!

『エルシャダイ』は大丈夫じゃない、問題作だ!
プレイしたからわかる、異色のACT『エルシャダイ』の真の姿

『Wizardry』～穴があったら潜りたい～
元祖コンピュータRPGの歴史と不変の魅力を振り返る

Pickup Interview
AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)

5月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

Now Playing!『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』『モンスターハンターポータブル 3rd』ほか
レゲーの花道 第6回『スプラッターハウス』
エンタメPUSH「アナタの机、見せてください!(クリエイター編)」
「水曜どうでしょう」ディレクター藤やん・うれしーの悩むだけ損!
巻末グラビア **SKE48** 大矢真那/小木曽汐莉/中村優花

Windows®. 壁のない世界へ。
G-Tune がお勧めする Windows 7.



第2世代インテル® Core™ i3-2100 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium with SP1 64ビット 正規版
NVIDIA® GeForce® GTX550Ti / 1GB
4GB メモリ PC3-10600 DDR3
インテル® H61 Express チップセット
NEXTGEAR-MICRO im500BA2
59,850円

第2世代インテル® Core™ i5-2400 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium with SP1 64ビット 正規版
NVIDIA® GeForce® GTX550Ti / 1GB
4GB メモリ PC3-10600 DDR3
インテル® H61 Express チップセット
NEXTGEAR-MICRO im500SA2
73,500円

第2世代インテル® Core™ i7-2600 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium with SP1 64ビット 正規版
NVIDIA® GeForce® GTX560Ti / 1GB
8GB メモリ PC3-10600 DDR3
インテル® H61 Express チップセット
NEXTGEAR-MICRO im500GA2
99,750円

第2世代インテル® Core™ i7-2600 プロセッサー
Windows® 7 Home Premium with SP1 64ビット 正規版
NVIDIA® GeForce® GTX570 / 1280MB
8GB メモリ PC3-10600 DDR3
インテル® H61 Express チップセット
NEXTGEAR-MICRO im500PA2
119,700円

マウスコンピューター秋葉原ダイレクトショップ 2F
G-Tune : Garage（ジー・チューン ガレージ）
〒101-0021 東京都千代田区外神田 1-2-4
営業時間 月～金 11：00～20：00 土日祝 10：00～19：00

このマークが表示されている弊社製品は、弊社が無償で回収・再資源化いたします。
※表示価格は全て本体のみの価格となっており、別途送料3150円(税込)がかかります。
本体価格には回収再資源化料金が含まれています。

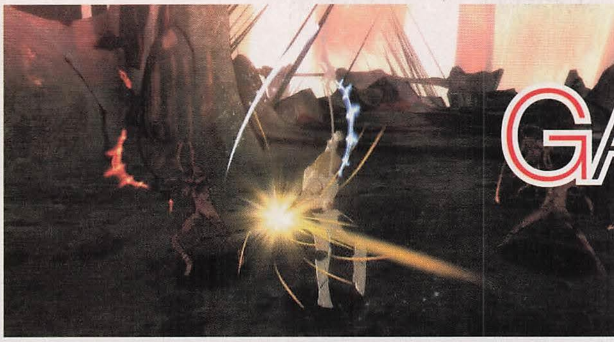
その他全国のマウスコンピューターダイレクトショップにて展示中!
◆春日部店 ◆大阪店 ◆福岡店 ◆茂原店
◆ひだか店 ◆仙台店 ◆静岡店

株式会社 マウスコンピューター
〒111-0053 東京都台東区浅草橋5-20-8 CSタワー 9F



XBOX 360
5pb. × CYBER FRONT
KID
Ever17
エバー・セブンティーン
かつて交わした約束と
いつか還るべき場所へ
SF恋愛アドベンチャー
2011年7月発売予定
限定版:8,800円(税抜)/9,240円(税込) 通常版:6,800円(税抜)/7,140円(税込)
限定版特典:2枚組サウンドトラックCD&ミニ設定集予定
※ミニ設定集はサウンドトラックCD内に同封予定。 ※仕様は予告なく変更になる恐れがあります。あらかじめご了承いただきますよう、お願いします。
http://5pb.jp/games/ever17/
CERO 審査予定 レーティング
Microsoft,Xbox,Xbox 360,XboxLIVE,Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび / またはその関連会社の商標です。
©2011 CYBERFRONT/5pb. Inc.



GAME Side

企画

Now Playing!

連載・その他



COVER エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン



nitro+
www.nitroplus.co.jp
その出会い
わたしと、キミの、撮っておき♪
恋愛コミュニケーション
ソニコミ
COMMUNICATION WITH SONICO
2011.8.26(金)発売予定
初回限定版 定価7,875円(税込)(本体価格:7,500円) 通常版 定価6,090円(税込)(本体価格:5,800円)
わわっ!カメラマンさん……どうかしましたか?
対象:全年齢向けPCゲーム キャラクターデザイン:津路参汰 3Dモデル制作:オガタガクオ(ポリゴン番長) 主題歌制作:村上正芳 BGM:Rubber Soul Recordings 音声:すーぱーそに子のみボイスあり 対応OS:日本語版 WindowsXPhome/XPpro/Vista/7 ※64bit対応
販売元 ホビボックス株式会社
TEL:03-5259-8411 FAX:03-5259-5414
http://supersonico.jp/sonicomi/
©Nitroplus

CONTENTS 2 Entertainment Side

「電撃ゲームスVol.15～17」3号連続大プレゼント当選者

A：PlayStation 3& PlayStation Moveモーションコントローラ& PlayStation Eye

福島県 穴沢さとみ/栃木県 舘野泰史/埼玉県 大塚崇一郎/埼玉県 高木智哉/東京都 飯村桂一/神奈川県 高城佳子/兵庫県 吉元正則/香川県 板谷秋宏/熊本県 椎葉和諄/宮崎県 石橋康弘

B：Xbox 360 4GB+Kinect

宮城県 斉藤知昭/茨城県 小沼栄子/千葉県 豊田周弘/千葉県 高畑智紀/埼玉県 鈴木雄一/福井県 宮下大貴/愛知県 鈴木睦己/広島県 沖本康孝/広島県 田中善朗/長崎県 松尾良子

C：Wii（Wiiリモコンプラス付属）

北海道 栗山隆志/宮城県 岩崎清美/千葉県 渡鍋佳晋/東京都 芦田田優/神奈川県 堀田賢司/島根県 菅田晃/島根県 多々良智紀/広島県 桐生貴子/香川県 島本努/宮崎県 甲斐嘉郎

※Vol.19で発表の予定でしたが、都合により今号での発表となりました。ご了承ください。

GAME INDEX

クリエイターのDEEP(ディープ)な履歴書

さまざまな作品を生み出すクリエイターたちが、自らも1人のファンとして愛するものがある。それに触れることで、何を感じてきたのか。そして、それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。クリエイターが愛したものを綴る、DEEPな履歴書。

今回のクリエイター

竹安佐和記氏

株式会社クリム
代表取締役



1973年生まれ、大阪府出身。株式会社カプコンにて『デビル メイ クライ』『鉄騎』『鉄騎大戦』、クローバースタジオにて『大神』のデザイナーとして携わる。独立後、株式会社クリムを設立。

いくつもの憧れを追体験し、行動力で実現させる物作りの形

「そんな装備で大丈夫か？」「大丈夫だ、問題ない」。このセリフを生み出したのが、今回のクリエイター・竹安氏だ。カプコンから独立、イグニッション・エンターテイメント・リミテッドとの運命の出会いを経て辿り着いた『エルシャダイ』。初のディレクションで表現された、独特の世界観やセリフ回しの原点とは？

神に(?)導かれし幼少期 そして、大阪芸大へ

竹安　幼少期は家の近所にボークスっていうガレージキットの老舗があって、向かいには任天堂の偉い方が住んでてゲームを遊ばせてもらったり。今にしてみたら、すごい環境だったんですよ。他にもエピソードはいっぱいあって、もうこの道に呼ばれて来たなっていう感じですね。ただ最初はゲームクリエイターという仕事があるとは思っておらず、勉強が嫌いで全然できなくて、将来どうしたらいいかわからなかったんです。そこで絵を描いて行ける大学があるって知って、行きたいなと。

――それで大阪芸大に入られたわけですが、専攻は？

竹安　テキスタイル学科っていう、絨毯とかカーペットとか染色とか、繊維でデザインをするところです。でも、学校の方針が古くて合わなかったんです。伝統があって、そこに対する新しいものをっていう芸術的な考え方であったり、昔からの美術に対する憧れとか尊敬っていうのが、全然意味がわからなかった。芸術って、文章とか言葉で伝わらない世界共通の言語で、人の心を揺さぶれば揺さぶるほど伝わっていくと思うんです。だから、岡本太郎とかアンディ・ウォーホールの作品は、見たときに自問自答があり、すごく共感できますし、そういう感覚は『エルシャダイ』にも生きてると思います。

物作りの原点となる50分の自主制作アニメ

――そういったモヤモヤしたものがある中で、美大時代には自主制作アニメを手掛けられたようですね。

竹安　大阪芸大にはガイナックスのルーツになったDAICON FILMの作品が残っていて、そういうのにも影響されて、みんなで自主制作でアニメを作ろうかと。

――どんな作品だったんですか？

竹安　「永遠行きの発射台（ブラスター）」っていう50分のアニメです。1年かけて、1500枚くらい描いて。監督をやった本多君って人が好きだった「王立宇宙軍～オネアミスの翼」のオマージュ作品でしたね。予告編を作って終わろうっていう話もあったんですけど、それは他でもやっているので、なら全部作ろうと。自分たちでお金を出して、人も集めて。でも学生の悲しさか、みんなやる気がないんですよ。

――やろうって始めたのにですか？

竹安　学生のやりたいって〝やってる感〟なんですよ。俺やってるぜって言いたいだけなんです。だからとにかくヌルいんですよ。実際にコアでやってたのは10人くらいで、あとは来たり来なかったり。人を説得する術はあの時に身につけましたね。それに、完成しないっていう恐怖やツラさと、完成できたっていう喜びと。その両極端も知りました。それが僕のクリエイターの原点で、そこで人生観が決まりましたね。庵野秀明もボストンバッグ1つ持って宮崎駿のところに行って、会社で寝泊まりしてたらしいんです。僕も自主制作をしながら床で寝たり、そういうのに近い体験ができてるうれしさもありましたね。庵野さんの、人生を削るような物作りのやり方が好きなんですよ。「エヴァンゲリオン」でシンジくんがずっと天井見てるシーンがありますよね。あれは庵野さんのエヴァ以前の2年間を表しているんだろうなって。実際にやっていないとできない演出ですよ。

――人生の経験がダイレクトに出ている感じがしますよね。

竹安　そういう意味では『エルシャダイ』にも僕の人生経験が盛り込んであります。ゲームが始まるとイーノックは素手なんですけど、本当に新しい世界に行く時に、武器なんてないんですよね。僕も会社を辞めてフリーになったら、仕事は来ないですよね。そこから始まって、しかも最初負ける。でも折れないことが大きな才能だと思うんです。そこで折れずにやっていくと、ゲームの中でもアーチっていう武器が手に入るんですけど、自分しか使えないような特殊な武器が出てくるんですよ。人脈であったり、自分でも思ってなかったような能力であったり、そういう不思議な武器が1つずつ手に入っていくんです。

――大阪芸大を卒業して、カプコン



竹安佐和記氏の履歴書

■幼少期～少年期：少年ジャンプで「聖闘士星矢」「北斗の拳」、テレビでは「エルガイム」「レイズナー」「ダンバイン」などのサンライズロボットアニメにハマる。最初に描けるようになった絵はドラえもん。本当はのび太を描けるようになりたかった。オリジナルのロボットを1カ月ほどかけてコツコツと描いていく。

■青年期：男らしくなりたいとラグビー部に入るも、万年補欠。中学の美術の先生に「ビダイに行きなさい」と勧められるが"ビダイ"の意味がわからず。16歳くらいでビダイ＝美術大学の存在を知る。2浪して大阪芸大のテキスタイル学科に入学。「新世紀エヴァンゲリオン」を横目に、自主制作のアニメを手掛ける。

■社会人：『バイオハザード2』に感動し就職活動。3カ月後、カプコンの第四開発に配属。クローバースタジオを経て独立。『エルシャダイ』の企画を立案する。

竹安佐和記氏の原点となった作品

ゲーム、アニメ、コントとさまざまなジャンルの作品たちに影響を受けてきた、竹安佐和記というクリエイター。そして、彼が生み出した『エルシャダイ』にもそのエッセンスは還元されている。インタビュー中の言葉とあわせて、チェックしてほしい。

▲伝説巨神イデオン

「ガンダム」シリーズの富野由悠季が総監督を務め、1980年5月から全39話が放映された。人類と異星人との壮絶な戦いを描くロボットアニメ作品だが、内容は哲学的、宗教的な要素が強く、その難解さゆえに熱烈なカルトファンを多く生み出した。1982年にはテレビシリーズの総集編に未公開となっていた最終回を加えた「接触篇」と「発動篇」2つの劇場版が公開された。

「伝説巨神イデオン　劇場版（接触篇、発動篇）」■ブルーレイ　■Flying DOG　■￥20,790（税込）

▲トップをねらえ！

1988年、ガイナックスによって製作・販売された、スポ魂SFロボットアニメのOVA。全6話。庵野秀明が初監督を務め、岡田斗司夫が原作を手掛

というゲームの世界に入ることになったきっかけは?

竹安　本当は大学を卒業したらニートになろうと思ってたんですけど、友達にゲーム業界を勧められたんです。でもいまいちゲームの仕事というのがわからなくて、とりあえずPSで『バイオハザード2』をやらせてもらったんです。それでレンダームービーを初めて観て「映画に触れるんだ!」って感動して、これを作ったカプコンに行きたい、と。そして一般応募の説明会に行ったらいきなり絵を3枚描かされて、そこにいた200人くらいから2、3人に選ばれて、入っていきなり第4開発っていう『バイオハザード』のチームに配属されるんです。そこまで『バイオハザード2』を遊んで3カ月くらいでしたね。今思うと、大学の最後の頃は結構輝いてましたね。自主制作のアニメも学内では結構流行ったし、コンペでも自分の作品が選ばれたり、カプコンには大阪芸大から1人だけ受かったり。やっとエリートになれた(笑)。

複雑な感情にさせる松本人志流の世界作り

――もう1つ、お笑いからの影響も『エルシャダイ』の世界には溢れていますよね。

竹安　松本人志ですね。大阪時代の「4時ですよーだ」も中学・高校くらいの時にリアルタイムで見てましたけど、東京行ってからの「夢で逢えたら」で本格的にハマりました。哀愁の混ざった独特の世界に憧れましたね。「ごっつええ感じ」でやったカッパの親子の30分くらいのコントが、ものすごい悲しくておもしろいんですよ。それがすごい不思議な感覚で、『エルシャダイ』でもどんなシーンにも2つの感情を入れようと思って作っています。笑えるけど悲しいとか、おもしろいけど感動するとか。ネタもの扱いされてますけど、実際遊んでもらったら複雑な感情になると思いますよ。そこは『ワンダと巨像』の影響も受けてますね。倒した後、なぜか悲しいっていう。ミカエルの手なんて完全にオマージュですからね。『ワンダと巨像』を俺ならこうするっていう、上田さんの世界観に自分なりのもっと俗っぽいものを入れてみたのが『エルシャダイ』だったりもするんです。

――お笑いをゲームに取り入れるとギャグものになりがちですけど、松本人志の世界観となると、また違ったものになりますよね。

竹安　「そんな装備で大丈夫か?」「大丈夫だ、問題ない」のトレーラーとかはもう完全にその路線ですね。松本人志が漫才とかコントを作るときは、5分とかの短い時間でもちゃんと起承転結を作るそうです。なので、あのトレーラーも3分間にヒーローもののエキスを全部入れたんです。あれがうまくいったのは、僕1人でいろいろ考えられる環境だったからこそだと思います。いろんなゲーム会社の人と話すと「よく作らせてもらえたね」って言われるんですよ。「よく思いつくね」とはならないんです。だから、他の人も思いついてはいる、でもできないんですよ。

そんな人生で大丈夫か? いや、一番いい環境を頼む。

――クリエイター自身が作りたいものがなかなか作れない時代のなか、かなりの冒険をしていますよね。

竹安　イーノックの左右非対称の鎧のデザインもそうなんですけど、普通のゲーム会社は作らない、嫌がることをあえてやりました。

――そのぶん、制作の現場は本当に大変だったんじゃないかなと。

竹安　環境を作るのは大変ですけど、デザインを作るのは大変じゃないです。自分の中にノウハウもありましたし。30代半ばとかまで社会人をやってきて、ツラくなるのはやっぱり実力よりも環境なんですよね。その環境を作るには人生変えるしかない。実際やってみると、大変なこともたくさんあり過ぎますけど(笑)。

――『エルシャダイ』が発売されて、次にやってみたいことは?

竹安　まず僕自身が『エルシャダイ』に飲まれたくはないですね。すごく冷たいですけど、早く捨てたい気持ちもあります。これも松本人志の影響ですけど、捨て続ける美学をすごく尊敬しているので、僕も捨て続けたい。それでネタがなくなったら、所詮そこまでですし。ゲーム開発はどうしてもスパンが長いので、今後はその間を埋められるものをどんどんやっていきたいですね。小説を書いたので、近いうちに発売されますし、今はとにかく、いろいろとものを作っていたいんですよ。

「人の心や感情を揺さぶるのが芸術で、揺さぶるほど伝わると思うんです」

竹安佐和記氏が手掛けた作品

カプコンでは『デビル メイ クライ』のモンスターデザインや『鉄騎』のモデル製作などを、クローバースタジオでは『大神』の妖怪デザインを担当。独立後、『大神』のイラストがきっかけで、イグニッションCEOと意気投合。『エルシャダイ』を企画する。

エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

旧約聖書の偽典"エノク書"をモチーフとした世界を舞台に、神話的なストーリーが展開するACT。天界の書記官イーノックとなり、大天使・ルシフェルのサポートを受けながら堕天使たちを天界に連れ戻すのが目的。E3 2010のトレーラーで注目され、その後もEDWINとのコラボ、謎の生物ネフィリムのデザインなど、公開される情報すべてが話題に。同時にゲームとしての評価も上がっていくなかで発売を迎えた、独特で異質なタイトルといえる。



竹安佐和記氏の人生を変えた作品

『バイオハザード2』

1998年にプレイステーションで発売された、シリーズ2作目。前作の洋館事件から2カ月後、今度はラクーンシティでの惨劇を描く。レオンとクレアを主人公にした2つのストーリーとザッピングシステムなどが特徴。シリーズでは最新作『5』に次ぐ売り上げを記録している。



けた。
『EMOTION the Best トップをねらえ! 劇場版』
■DVD ■バンダイビジュアル ■¥1,995(税込)

▲ダウンタウンのごっつええ感じ

1991年からフジテレビ系列で放送された、ダウンタウンのお笑い番組。6年にわたり1000本を超えるコントが作られ、数々の人気キャラクターも誕生した。後半には30分を超える長編コントなども作られ、松本人志の世界を表現し続けた。
出演:ダウンタウン、今田耕司、東野幸治、板尾創路、蔵野孝洋、YOU、篠原涼子 ほか
「THE VERY BEST OF ごっつええ感じ(全5巻)」
■DVD ■よしもとアール・アンド・シー

▲ワンダと巨像

SCEのクリエイター上田文人によるアクションアドベンチャー。主人公・ワンダよりはるかに大きな巨像たちによじ登り、しがみつき、急所を突いて倒す。手に汗握るアクションと、切ないストーリーが描かれる。PS3向けのHDリマスター版が制作中。
『ワンダと巨像 PlayStation 2 the Best』
■PS2 ■SCE ■¥1,800(税込)

編集部チョイス!
2011
05
MAY

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR
ゲーム&エンタメカレンダー

5月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！ 目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※各グッズやチケットなどは、発売日が変更されたりすでに売り切れとなったりしている場合があります。また写真のものとは予告なく変更になる場合があります。

1 (SUN)
ライブ：℃-ute（東京都・中野サンプラザ）
ライブ：栗林みな実（東京都・SHIBUYA-AX）
ライブ：東京女子流（大阪府・心斎橋クラブクアトロ）
ライブ：ドリーム モーニング娘。（兵庫県・アルカイックホール）
ライブ：みつどもふぇす増量中！（東京都・品川プリンスステラボール）
スポーツ（競馬）：天皇賞（GI）

2 (MON)
コミック：ONE PIECE 62巻
コミック：家庭教師ヒットマンREBORN！ 34巻
コミック：ぬらりひょんの孫 16巻
コミック：べるぜバブ 11巻
コミック：保健室の死神 8巻
コミック：黒子のバスケ 12巻
コミック：めだかボックス 10巻
コミック：ラブプラス Manaka Days②
ライブ：Berryz工房（2日～3日）（東京都・中野サンプラザ）

3 (TUE) 憲法記念日
BD/DVD：AYA HIRANO SPECIAL LIVE 2010 ～Kiss me～（平野綾）
BD/DVD：キス&キル
BD：ドラゴンボール改 人造人間・セル編 BOX3
BD/DVD：侵略！イカ娘⑤
ライブ：JAPAN JAM 2011（3日～5日）（千葉県・幕張メッセ 国際展示場）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（福岡県・福岡国際センター）

4 (WED) みどりの日
CD：少女飛行（ぱすぽ☆）
CD+フォトブック/CD+DVD/CD：鼓動の秘密（東京女子流）
ライブ：川田まみ（4日～5日）（東京都・Shibuya WWW）
ライブ：栗林みな実（大阪府・なんばHatch）
ライブ：ドリーム モーニング娘。（4日～5日）（東京都・中野サンプラザ）
スポーツ（プロレス）：DDTプロレスリング（東京都・後楽園ホール）

5 (THU) こどもの日
ライブ：℃-ute（新潟県・新潟県民会館 大ホール）
ライブ：モーニング娘。（兵庫県・アルカイックホール）
イベント：トレジャーフェスタ in 有明5（東京都・東京ビッグサイト）
スポーツ（プロレス）：ブシロードレスリング（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：アイスリボン（東京都・後楽園ホール）

6 (FRI)
映画：ジャッカス3D
コミック：熱いぞ！猫ヶ谷!!④
コミック：ネイチャージモン⑥
コミック：七匹の侍①
コミック：餓狼伝 第2巻、第3巻
コミック：バチバチ 第10巻
コミック：ドカベン スーパースターズ編 第39巻
コミック：聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話 第25巻

7 (SAT)
映画：星を追う子ども
映画：岳 －ガク－
映画：ジャスティン・ビーバー ネヴァー・セイ・ネヴァー
映画：4月の涙
映画：ルパンの奇巌城
映画：昼間から呑む
映画：共喰山
映画：それでも花は咲いていく
映画：アンノウン
スポーツ（競馬）：京都新聞杯（GII）

8 (SUN)
ライブ：Mr.Children（埼玉県・さいたまスーパーアリーナ）
ライブ：℃-ute（埼玉県・サンシティ越谷市民ホール 大ホール）
ライブ：SCANDAL（宮城県・Zepp Sendai）
ライブ：Berryz工房（大阪府・NHK大阪ホール）
スポーツ（F1）：トルコGP
スポーツ（競馬）：NHKマイルカップ（GI）、新潟大賞典（GIII）

9 (MON)
コミック：ウィザードリィZEO④
コミック：乱飛乱外⑨特装版
コミック：フルメタル・パニック！Σ⑮
コミック：学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD ⑦
コミック：かみせん。④
ライブ：遊助（兵庫県・神戸国際会館こくさいホール）

10 (TUE)
コミック：英雄伝説 空の軌跡②
コミック：CANAAN スフィル②
コミック：MONSTER HUNTER外伝 狩猟戦線物語
コミック：ロッカフェラー・スカンク 第1巻
コミック：さんすくみ②
コミック：アレクサンダー大王③
コミック：蛇蝎②
コミック：姉の結婚①
コミック：あなたに花を捧げましょう③

11 (WED)
CD/CD+DVD：カッコ悪い I love you！（フレンチ・キス）
CD/CD+DVD：Hazy（スフィア）
CD：NEVERLAND（橋本みゆき）
DVD：君に届け 2ND SEASON Vol.3
BD：Berryz工房コンサートツアー2010秋冬 ～ベリ高フェス！～
DVD/BD：会長はメイド様！⑩
DVD/BD：マザーウォーター
映画：ブラック・スワン

12 (THU)
ゲーム：スティールダイバー（3DS）
ゲーム：涼宮ハルヒの追想（PSP/PS3）
ゲーム：planetarian～ちいさなほしのゆめ～・東北地方太平洋沖地震被災地チャリティー版（PSP）
コミック：月の蛇⑤
コミック：Waltz④
コミック：ここが噂のエル・パラシオ③

13 (FRI)
コミック：ブッダ⑦
コミック：タイガーブックス④
コミック：ドン・ドラキュラ①、②
コミック：おれは猿飛だ！
コミック：アバンチュール㉑

14 (SAT)
映画：富江 アンリミテッド
映画：大木家のたのしい旅行 新婚地獄篇
映画：キミとボク
映画：少女たちの羅針盤
映画：コネコノキモチ
コミック：今日から俺は!!③
コミック：烈火の炎⑫
スポーツ（競馬）：京王杯スプリングカップ（GII）、京都ハイジャンプ（GII）

15 (SUN)
ライブ：今井麻美（東京都・Shibuya O-EAST）
ライブ：小泉今日子（東京都・ビルボードライブ東京）
ライブ：ミルキィホームズ（大阪府・STUDIO PARTITA）
スポーツ（プロレス）：ゆずポン祭3 ～ゆずポンバースデイ前夜祭～（東京都・新木場1st RING）
スポーツ（競馬）：ヴィクトリアマイル（GI）

16 (MON)
ライブ：TOTO（愛知県・名古屋市公会堂）
ライブ：スピッツ（北海道・ニトリ文化ホール）
コミック：サムライダーリン 政宗
コミック：放課後関ヶ原 第1巻
スポーツ（プロレス）：ドラゴンゲート（新潟県・ハイブ長岡）

17 (TUE)
コミック：魔法先生ネギま！㉞
コミック：だぶるじぇい④
コミック：振り向くな君は②
コミック：BLOODY MONDAY Season2 絶望ノ匣⑧
コミック：女王蜂～Vampire Queen Bee～⑤
コミック：エデンの檻⑫
コミック：ダイヤのA㉖
コミック：ボックス！①
コミック：ハヤテのごとく！㉘

18 (WED)
CD+DVD：月の裏側（DiVA）
DVD/BD+DVD：RED/レッド
BD：宇多田ヒカル/WILD LIFE
BD-BOX：異世界の聖機師物語 BD-BOX
DVD：ハートキャッチプリキュア！⑮、⑯
DVD/BD：あそびにいくヨ！ おーぷいえーであそびきにました!! OVAすぺしゃる
コミック：結界師㉞

19 (THU)
ゲーム：AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）（PSP）
ゲーム：DEAD OR ALIVE Dimensions（3DS）
ゲーム：ゴーストリコン シャドー ウォー（3DS）
ゲーム：グングニル -魔槍の軍神と英雄戦争-（PSP）
ゲーム：トリプルパック -Xbox LIVEアーケード コンピレーション-（Xbox 360）
コミック：STEEL BALL RUN 23巻

20 (FRI)
映画：パイレーツ・オブ・カリビアン／生命（いのち）の泉
ライブ：TOTO（兵庫県・アルカイックホール）
ライブ：布袋寅泰（東京都・国立代々木競技場 第一体育館）
ライブ：吉井和哉（新潟県・新潟県民会館 大ホール）
コミック：あきそら 第6巻
コミック：いちばんうしろの大魔王 第3巻
コミック：仁義S（じんぎたち）第15巻

21 (SAT)
映画：レッド・バロン
映画：インサイド・ジョブ 世界不況の知られざる真実
映画：アトムの足音が聞こえる
DVD/BD：仮面ライダーOOO（オーズ）VOL.4
DVD/BD：仮面ライダー×仮面ライダー OOO（オーズ）&W（ダブル）feat.スカル MOVIE大戦CORE
BD-BOX：仮面ライダー THE MOVIE Blu-ray BOX 1972-1988

22 (SUN)
スポーツ（F1）：スペインGP
スポーツ（テニス）：全仏オープン（5月22日～6月5日）
スポーツ（プロレス）：DDT（秋田県・大館市民体育館）
スポーツ（プロレス）：OZアカデミー女子プロレス（東京都・新宿FACE）
スポーツ（プロレス）：KAIENTAI DOJO（大阪府・大阪市立西区民センター）
スポーツ（競馬）：オークス（GI）、東海S（GII）

23 (MON)
コミック：クッキングパパ（114）
コミック：誰も寝てはならぬ⑮
コミック：ピアノの森⑳
コミック：BILLY BAT⑥
コミック：ReMember②
コミック：鬼灯の冷徹①
コミック：西遊妖猿伝 西域篇③
コミック：げんしけん⑩二代目の壱
ライブ：TOTO（神奈川県・パシフィコ横浜 国立大ホール）
ライブ：吉井和哉（富山県・富山MAIRO）

24 (TUE)
ライブ：松下奈緒（福岡県・福岡市民会館 大ホール）
ライブ：松任谷由実（青森県・青森市文化会館）
ライブ：TOTO（東京都・日本武道館）

25 (WED)
単行本：涼宮ハルヒの驚愕 初回限定版
CD/CD+DVD：PRESENTER（堀江由衣）
CD：TVアニメ「まりあ†ほりっくあらいぶ」オープニング&エンディングテーマ（小林ゆう ほか）
CD+DVD：Everyday、カチューシャ（AKB48）
DVD/BD：IS〈インフィニット・ストラトス〉第2巻
DVD/BD：けんぷファー フュア ディ リーヴェ

26 (THU) 電撃ゲームス Vol.21発売
ゲーム：パンドラの塔 君のもとに帰るまで（Wii）
ゲーム：TROY無双（PS3/Xbox 360）
ゲーム：テストドライブ アンリミテッド 2（PS3/Xbox 360）
ゲーム：Brink（ブリンク）（PS3/Xbox 360）
ゲーム：トレジャーリポート 機械じかけの遺産（DS）
ゲーム：ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル（3DS）

27 (FRI)
BD-BOX：らき☆すた ブルーレイ コンプリートBOX（初回限定生産）
DVD-BOX：EMOTION the Best 魔法使いTai! TV ANIMATION SERIES DVD-BOX
DVD-BOX：EMOTION the Best 魔法のプリンセス ミンキーモモ DVD-BOX 1
DVD/BD：これはゾンビですか？ 第3巻
映画：アジャストメント

28 (SAT)
映画：手塚治虫のブッダ －赤い砂漠よ！美しく－
映画：マイ・バック・ページ
映画：プリンセス トヨトミ
映画：処刑剣 14BLADES
映画：愛の勝利を ムッソリーニを愛した女
映画：ポールダンシングボーイ☆ず
映画：ドリーム・ホーム
映画：クロエ
スポーツ（競馬）：金鯱賞（GII）

29 (SUN)
ライブ：水樹奈々（宮城県・仙台サンプラザホール）
ライブ：Rock on the Rock'11（愛知県・三河湾リゾートリンクス海岸特設会場）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：全日本プロレス（兵庫県・神戸サンボーホール）
スポーツ（F1）：モナコGP
スポーツ（競馬）：日本ダービー（GI）、目黒記念（GII）

30 (MON)
ライブ：トータス松本（大阪府・大阪市中央公会堂 大集会室）
ライブ：ユニコーン（神奈川県・神奈川県立県民ホール 大ホール）
ライブ：チャットモンチー（香川県・サンポートホール高松 大ホール）

31 (TUE)
ライブ：東京スカパラダイスオーケストラ（北海道・ペニーレーン24）
ライブ：HOME MADE 家族（東京都・SHIBUYA-AX）
ライブ：エレファントカシマシ（千葉県・千葉県文化会館 大ホール）
スポーツ（プロレス）：西口プロレス（東京都・新宿FACE）

6/1 (WED)
BD：FAIRY TAIL⑰
BD：virtual trip 屋久島 悠久の楽園（低価格版）
BD：virtual trip 空撮 大阪・京都・神戸
BD：virtual trip さくら nostalgia（DVD同梱版）
ライブ：aiko（1日～2日）（愛知県・中京大学文化市民会館 オーロラホール）
ライブ：エレファントカシマシ（東京都・オリンパスホール八王子）

6/2 (THU)
ゲーム：バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D（3DS）
ゲーム：タッチ！ダブルペンスポーツ（3DS）
ゲーム：数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～（3DS）
ゲーム：レッドファクション：アルマゲドン（PS3/Xbox 360）
ゲーム：Dance Central（ダンス セントラル）（Xbox 360）

6/3 (FRI)
DVD+BD/BD/BD+BD3D：トロン：レガシー
DVD/BD：ジブリの本棚
ライブ：今井美樹（広島県・広島市文化交流会館）
ライブ：UVERworld（北海道・ニトリ文化ホール）
ライブ：飛騨（京都府・KYOTO MUSE）

6/4 (SAT)
ライブ：水樹奈々（石川県・北陸電力会館 本多の森ホール）
ライブ：中島愛（東京都・LIQUIDROOM）
ライブ：℃-ute（4日～5日）（大阪府・NHK大阪ホール）
ライブ：福山雅治（4日～5日）（鹿児島県・鹿児島アリーナ）
ライブ：T.M.Revolution（山梨県・東京エレクトロン韮崎文化ホール 大ホール）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（京都府・KBSホール）

17日 だぶるじぇい④
コミック

●¥440（税込）
●作画：亜桜まる／原作：野中英次



こちらも週刊少年マガジン連載の人気漫画。野中英次による脱力系ギャグと、亜桜まるによるかわいらしい絵が融合している。不思議な名前のクラブ「伝統芸継承部」での、女子高生たちの活躍（？）は必見。

18日 月の裏側
CD+DVD

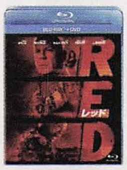
●DiVA ●初回生産限定盤：¥1,600（税込）／通常盤：¥1,600（税込） ●avex trax



AKB48の秋元才加、梅田彩佳、増田有華、宮澤佐江によるユニットのデビューシングル。初回生産限定盤には、メッセージネームカード交換会参加券＆ネームカード台紙が付く。

18日 RED/レッド
DVD/BD+DVD

●DVD：¥3,360（税込）／BD+DVD：¥3,990（税込）
●ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン



元CIAのフランク（ブルース・ウィリス）は、昔の仲間たちとともに伝説のチーム「RED（引退した超危険人物）」を結成。自分を襲ったCIAを相手に暴れまくる！

19日 AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）
ゲーム

●UMD版：¥5,670（税込）／DL版：¥4,500（税込）
●PSP ●アクワイア



リアルに再現された秋葉原で、吸血鬼"カゲヤシ"と戦う。アクションを決めてストリップさせろ！（記事はP.58）

20日 パイレーツ・オブ・カリビアン／生命（いのち）の泉
映画

●ジョニー・デップ、ペネロペ・クルスほか
●ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン



キャプテン・ジャック・スパロウの新たなターゲットは「永遠の命」。史上最恐の海賊・黒ひげ、ジャックがかつて愛した女海賊・アンジェリカなどの新キャラクターが登場する。もちろんバルボッサやギブスなど、シリーズおなじみのメンバーも勢揃い！ シリーズ初となる3D映像版も同時公開される。

11日 Hazy
CD/CD+DVD

●スフィア ●限定生産盤：¥1,800（税込）／通常盤：¥1,200（税込） ●ランティス/GloryHeaven



寿美菜子、高垣彩陽、戸松遥、豊崎愛生によるユニットの新曲はTVアニメ「花咲くいろは」のEDテーマ。限定生産盤は、ミュージッククリップを収録したDVDを同梱。

11日 NEVERLAND
CD

●橋本みゆき ●¥1,200（税込） ●ランティス



多数のアニソンを世に送り出している橋本みゆきの新曲は、TVアニメ「俺たちに翼はない」のEDテーマ。作詞は、同アニメのキャラクター原案も手掛けている西又葵。

※写真はイメージです

11日 君に届け 2ND SEASON Vol.3
DVD

●¥3,990（税込） ●バップ



椎名軽穂原作の人気アニメ第3巻は、episode.7「あきらめちまえよ」、episode.8「届け」、episode.9「告白」を収録。初回生産分には、君届ピンズなどが付く。

11日 Berryz工房コンサートツアー2010秋冬 ～ベリ高フェス！～
BD

●Berryz工房 ●¥6,000（税込）
●PICCOLO TOWN



2010年11月21日に中野サンプラザで行われた、同名ライブツアーの模様を収録。学園祭をイメージしたステージで、「ライバル」などの人気曲を熱唱！

11日 ブラック・スワン
映画

●ナタリー・ポートマン、ヴァンサン・カッセル ほか
●20世紀フォックス映画



バレエ「白鳥の湖」をモチーフに、人間に秘められた驚くべき二面性や変身願望を描いている。ナタリー・ポートマンの迫真の演技は必見！

17日 魔法先生ネギま！㉞
コミック

●¥440（税込） ●赤松健



週刊少年マガジン連載の人気漫画。現在は魔法世界での戦いが描かれている。魔法使いであるネギや勇敢な教え子たちは、果たして強大な敵を倒し、魔法世界の消滅という危機を乗り越えることができるのか？

3日 AYA HIRANO SPECIAL LIVE 2010 ～Kiss me～
DVD/BD

●平野綾 ●DVD：¥5,500（税込）／BD：¥6,500（税込） ●ハピネット



2010年12月23日に赤坂BLITZで行われた、平野綾のライブの模様を収録。本人へのインタビューやプライベート映像などが収められた特典DVDが同梱されている。

4日 少女飛行
CD

●ぱすぽ☆ ●初回限定盤：¥1,000（税込）／通常盤：¥1,000（税込） ●ユニバーサルJ



平均年齢16.6歳の、10人組ガールズロックユニットがメジャーデビュー！ 初回限定盤は10種類あり、メンバーそれぞれの顔がアップになったジャケ写となっている。

4日 鼓動の秘密
CD+フォトブック/CD+DVD/CD

●東京女子流 ●初回生産限定盤（CD+フォトブック）：¥4,200（税込）／CD+DVD：¥3,800（税込）／CD：¥2,800（税込） ●avex trax



2010年1月1日に結成された、女性5人からなるガールズ・ダンス＆ボーカルグループの1stアルバム。初回生産限定盤は、東京女子流初となるフォトブック付き。

7日 星を追う子ども
映画

●新海誠（原作・脚本・監督） ●メディアファクトリー／コミックス・ウェーブ・フィルム



「秒速5センチメートル」などを制作した新海誠監督による新作アニメーション。少女アスナは、あるとき地下世界アガルタから来たという少年シュンに出会う。しかしシュンは突然姿を消し、同時に彼と瓜二つの少年シン、そして妻との再開を切望する教師モリサキが現れる。アスナ、シン、モリサキの3人は、それぞれの想いを胸にアガルタへと向かうことになる――。

11日 カッコ悪い I love you！
CD/CD+DVD

●フレンチ・キス ●CD：¥1,260（税込）／CD+DVD：¥1,680（税込） ●エイベックス・エンタテインメント



AKB48の柏木由紀、高城亜樹、倉持明日香によるユニットの3rdシングル。CD+DVDは、同曲のミュージッククリップを収録したDVDやオリジナルトレカなどが付く。

25日 DVD/BD IS〈インフィニット・ストラトス〉第2巻

●DVD：¥6,615（税込）／BD：¥7,665（税込）
●メディアファクトリー



© 2011 Izuru Yumizuru, MEDIA FACTORY/Project IS

第2話、第3話を収録。描き下ろしイラストが描かれたデジパック＆クリアスリーブジャケット、オーディオコメンタリーなどの特典もあり。さらに初回生産分には「IS」機密設定資料集や、セシリア（CV：ゆかな）によるキャラクターソング集＆ED曲のセシリアソロバージョンを収めたCDが同梱されている。

25日 CD/CD+DVD PRESENTER

●堀江由衣　●初回限定盤：¥1,890（税込）／通常盤：¥1,200（税込）　●スターチャイルド



13枚目となるシングルは、4月から放映中のTVアニメ「DOG DAYS」のEDテーマとなっている。なお初回限定盤には、同曲のミュージッククリップが収録されたDVDも付いている。

25日 CD TVアニメ「まりあ†ほりっく あらいぶ」オープニング＆エンディングテーマ

●小林ゆう ほか　●初回限定版：¥1,995（税込）／通常版：¥1,365（税込）　●メディアファクトリー



© 2011 遠藤海成・メディアファクトリー／まりあ†ほりっく あらいぶ製作委員会

初回限定版はTVアニメ「まりあ†ほりっく あらいぶ」と第1期それぞれのOPテーマ＆EDテーマなど10曲を収録（通常版は6曲入り）。

21日 映画 レッド・バロン

●マティアス・シュヴァイクホーファー ほか
●ブロードメディア・スタジオ

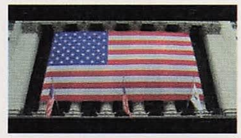


© 2008 NIAMA-FILM GMBH

第一次世界大戦中に実在した撃墜王・リヒトホーフェンの波乱に満ちた生き様が、スカイ・アクション満載で語られる。

21日 映画 インサイド・ジョブ 世界不況の知られざる真実

●マット・デイモン（ナレーション）ほか
●ソニー・ピクチャーズ



© Copyright 2011 Sony Pictures Entertainment(Japan)Inc. All Rights Reserved.

世界金融危機の真実に迫る、経済ドキュメンタリー。政治家へのインタビューや徹底的なリサーチを敢行。

25日 DVD/BD けんぷファー フュア ディ リーヴェ

●DVD：¥6,300（税込）／BD：¥7,300（税込）
●発売：TBS・臓物アニマルカンパニー／販売：キングレコード



©築地俊彦・メディアファクトリー／臓物アニマルカンパニー

第13話（TV未放映）、第14話を収録。音声特典（キャラクターコメンタリー）や映像特典（『帰ってきた「けんぷファー」臓物フレンドパークinお台場』イベント映像など）も付いている。封入特典は、発売中の全6巻と一緒に収められるBOX、アイキャッチイラストポストカード、特製ブックレット、藤田まり子描き下ろしリバーシブルジャケット。

25日 単行本 涼宮ハルヒの驚愕 初回限定版

●¥1,260（税込）
●著：谷川流／イラスト：いとうのいぢ　●角川書店

4年ぶりとなる人気ライトノベル「涼宮ハルヒ」シリーズの最新刊が、日本・中国・台湾・香港・韓国で同日に発売！　初回限定版は「涼宮ハルヒの驚愕」（前）（後）の2冊に加え、特製小冊子「涼宮ハルヒの秘話」を付けてシュリンクされた形で発売される。特製小冊子（64ページ・オールカラー）には、谷川流の書き下ろしショートストーリーのほか、いとうのいぢの「涼宮ハルヒ」制作現場レポート、初代担当編集者が語る制作秘話を収録。さらにいとうのいぢ、ツガノガク、ぷよによる描き下ろしイラストも掲載されている。なお、（前）（後）1冊ずつとなる通常版は、各巻¥580（税込）で6月15日に発売予定となっている。

©谷川流・いとうのいぢ／角川書店



今月のSELECTION

1 イベント アニメチャリティー「Smile Heart」開催 オークションや募金などを行う

4月10日に東京・サンシャインシティにて、東北地方太平洋沖地震アニメチャリティーイベント「Smile Heart」が行われた。声優によるステージと募金活動が行われたほか、サイン色紙などの入札オークションやチャリティーグッズ販売も実施。集まった義援金は、オークション・募金・物販の総額で1132万3645円となり、これらはすべて、日本赤十字社を通じて被災された方々の支援に充てられる。



◀声優、アニメーター、漫画家などからの、被災者へ向けた、たくさんのメッセージが飾られた。



▶合計169個もの出品物が入札オークションにかけられ、いずれも高値で落札された。

2 同人誌 東北関東大震災チャリティー同人誌「まんがぶらふチアーズ！」発売

東北地方太平洋沖地震の被害に対し、漫画を描くことで支援するためにチャリティー同人誌が制作された。全236ページ¥1000（税込）で、売り上げは全額義援金として寄付される。詳細はHP（http://www.mangabluff.jp/cheers/）を参照。



27日 BD-BOX らき☆すた ブルーレイ コンプリートBOX（初回限定生産）

●¥39,900（税込）
●角川書店・京都アニメーション

なんでもない女子高生の日常を、おもしろおかしく描いた四コマ漫画が原作。2007年に放映されて以来、舞台となった春日部市、久喜市、幸手市、鷲宮神社などに多数のファンが詰めかけるという一大ブームを築き上げたアニメが、ついにBlu-ray BOXとなった。全24話に加え、歌詞付きのノンテロップOP、名場面集、OVA（オリジナルなビジュアルとアニメーション）全話、「らっきー☆ちゃんねる in 新東京サーキット」、「らっきー☆れーさー」ダイジェスト版、「らき☆すたin武道館 あなたのためだから」を収録。収納BOXは特製描き下ろし仕様となっている。





※画像はデザイン前のものです。

26日 ゲーム パンドラの塔 君のもとに帰るまで

●¥6,800（税込） ●Wii ●任天堂



巫女・セレスを獣の呪いから解放するため、十三訃塔を攻略。獣の肉を奪取してセレスに届けよう！（記事はP.60）

26日 ゲーム テストドライブ アンリミテッド2

●¥7,140（税込） ●PS3/Xbox 360
●サイバーフロント



ハワイのオアフ島やスペインのイビサ島を舞台に、優雅なカーライフを送ることができる（記事はP.68）。

27日 映画 アジャストメント

●マット・デイモン、エミリー・ブラント ほか
●東宝東和



自分の運命を操作している巨大組織に立ち向かう男の闘いを描くサスペンスアクション。

27日 DVD-BOX EMOTION the Best 魔法使いTai! TV ANIMATION SERIES DVD-BOX

●¥8,190（税込） ●バンダイビジュアル



1999年放映のTVアニメ全13話を収録。魔法クラブの面々は、桜の木を花びらに変えようとするが……。

26日 ゲーム Brink（ブリンク）

●¥7,980（税込） ●PS3/Xbox 360
●ベセスダ・ソフトワークス



内乱状態の海上都市が舞台のFPS。アクロバティックなアクションや爽快なマルチプレイが特徴的（記事はP.66）。

28日 映画 手塚治虫のブッダ ー赤い砂漠よ！美しくー

●ナレーション・チャブラの母／吉永小百合 ほか
●東映／ワーナー・ブラザース映画



手塚治虫が完成まで10年を費やした漫画が原作。後にブッダとなる男・シッダールタと、彼と出会った人々との「いのちのドラマ」を描く。

27日 DVD-BOX EMOTION the Best 魔法のプリンセス ミンキーモモ DVD-BOX 1

●¥15,750（税込） ●バンダイビジュアル



1982年～1983年放映のTVアニメのうち24話までを収録。魔法を使って、人々に夢を取り戻させるためがんばる女の子の物語。

27日 DVD アイアンマン2

●¥2,625（税込） ●パラマウント・ジャパン



2010年6月に公開され、前作を上回る大ヒットを記録したヒーローアクション超大作が、DVD1枚組の新価格版として登場。電流ムチを携えた謎の男の襲撃など、アイアンマンに新たな危機が迫る！

4 アニメ アニメ「緋弾のアリア」がピザハットやカラオケパセラとコラボレーションを実施！

現在放映中のアニメ「緋弾のアリア」がタイアップを実施中。宅配ピザのピザハットでは、オンラインオーダーの利用者の中から抽選で20名にグッズをプレゼント。HPでは、オリジナルの壁紙や着ボイスも無料でプレゼント（いずれも5月8日まで）。またカラオケパセラでは、一部店舗でコラボメニュー6品を提供。さらに1品につきコースターを1つプレゼント（全4種類・5月4日まで）。



▲ピザハットのHP（http://www.pizzahut.jp/）でダウンロードできる、オリジナルの壁紙。





▲▶「神崎・H・アリアのツンデレコーヒーセット」は¥680（税込）。特製サイト（http://www.paselabo.tv/anime/aria/）もチェック！



3 イベント 「ハイパーヨーヨーフェスティバル'11 SPRING」で最強スピナー決定！

ハイパーヨーヨーの技（トリック）を競い合うイベントが池袋で行われた。全国の予選を勝ち抜いた地域王者ら8名が、指定された種類のトリック成功数と合計タイムを競う。会場には子供たちや親子連れが大勢集まり、応援する声で大いに盛り上がった。



▲記者も以前本誌の企画で習ったので参加したかったが、中学生以下が条件だった。

「ゲームの名言」とはなんなのか？

感動的な言葉？ それとも思い出補正!?

まじに
うするの 完
振り返る

生まれたのか？ そんな疑問をベテランゲーマーたちが鋭く（？）分析！

ベテランゲーマーたちがゲームの名言を語る！

まっつ（編集） えー、巻頭企画「ゲームの名言を振り返る」が始まりました！

オヌー（ライター） なんか、とても難しそうな企画ですけど、大丈夫かなぁ（笑）。

五郎（ライター） っていうか冒頭から『たけしの挑戦状』かよ！ しかもこれって名言っつーか迷言じゃん。しかも「完」って！

まっつ うるさいだまれ。……えー、この企画では、さまざまな名言と迷言を取り上げて、いろいろと語っていきたいと思ってます。

五郎 ゲームの名言っていっても、いろいろあるけどなぁ。何から語ればいいのやら。

オヌー タイムリーな感じだと〝大丈夫だ、問題ない〟とかでしょうか（笑）。

五郎 なるほど。あと有名なヤツといえば、〝上から来るぞ、気をつけろ！〟とか？

オヌー 〝ゆうべは おたのしみでしたね。〟

五郎 〝な なにをする きさまらー〟

オヌー 〝いいですとも！〟

五郎 「犯人はヤス」。

まっつ はいストップ！ 黙って聞いてりゃ迷言ばっかじゃねーか。しかも「犯人はヤス」って、それただのネタバレだろ！

オヌー&五郎 はっはっは（笑）。

まっつ ……不安になってきた。まあとりあえず、こんな感じでゆるっと語っていきます。

オヌー&五郎 よろしくおねがいしま～す。

オヌー
主に電撃ゲームスで執筆中のライター。ニヤニヤしているが、ゲームの腕は確か。RPG好きなので名言の知識も豊富？

五郎
ライター。格闘ゲームやアクションが好物。ゲーム中のセリフはあまり気にしないタイプ。ゲーム暦は28年くらい？

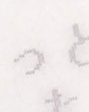


こんなげーむに
なっちゃってど

ゲームの名言を

感動、笑い、ときには失笑。今も語り継がれる数多くの「ゲームの名言」たちは、どうやって

座談会メンバー



まっつ

電撃ゲームスの編集。ゲーム暦は30年くらい。幼稚園のときから、ゲームセンターに通っていた。仕切るのが苦手。

味わいのある名言

ストーリーは知らなくても、すっと胸に入り込む……。そんな名言ってありますよね。

まっつ まずは「味わいのある名言」を探っていこう。簡単に言うと、物語を把握していなくても読むだけで感動したり、考えさせられたり、ニヤリとしたりするセリフです。

オヌー うーん、そういう名言って、言葉選びのセンスによるところが大きいんじゃないですか？ 著名な脚本家とかがシナリオを手がけた作品に、そういう名言が多い気がします。

まっつ 『MOTHER』シリーズの糸井重里さんとか、『DQ』シリーズの堀井雄二さんは、まさにそのパターンだよなぁ。特に『MOTHER』は、このタイプの名言の宝庫だと思う！

五郎 『DQ』は、毎回決まったセリフが多いよね。〝へんじがない。ただの しかばねの ようだ。〟とか。

オヌー これぞ『ドラクエ』！ 的な（笑）。

まっつ ひらがなオンリーのテキストだから、余計に味わい深くなるのかもしれないねぇ。〝いてつくはどう〟！

オヌー 物語を知らなくても理解できる名言というと、戦争を題材にした作品にも多い気が。『メタルギア』シリーズとか、社会風刺的なセリフがよくありますよね。

五郎 〝金星蟹！〟とか？

まっつ それのどこが社会風刺なんだよ。……あとは『真・女神転生』シリーズにも多いかもね。秩序と混沌がテーマだから、自然と名言が生まれてくる感じ。

オヌー 確かに！ 〝悪魔を殺して、平気なの？〟とか、ドキっとするセリフは多かったですよね！

まっつ 確かに、ちょっと考えちゃうよな。

オヌー かわいいピクシーたんに言われるとドキドキです。

まっつ ……そっちかよ。

その作品が持つ要素によって名言の傾向も変化する？

あったかい名言
ほのぼのとした作品や、ポジティブな性格のキャラがいると生まれやすい？

タメになる、考えさせられる名言
戦争や人間ドラマなど、現実的な設定の作品に多い名言。生き字引的な老人が現れたら、名言注意報だ。

お約束、定番の名言
そのセリフを聞くだけで、作品名がわかる。有名なシリーズ作品には大抵存在する。例："待たせたな！"

『MOTHER』シリーズの名言

ふゆのひにあそんだね ぼくはとけてきえてしまったけれど きみのおもいでのなかにまだのこっているんだよ （雪だるま）

主人公ネスの心のなかを映し出す不思議な世界、マジカント。ここでは、深層心理にある記憶が、形になって現れる。幼い頃、夢中で作った雪だるま。とっくの昔に忘れ、溶けて消えた「友人」からの言葉に、涙腺をゆるませたプレイヤーも多いのでは？ それぞれのプレイヤーが、自分の記憶の中にある雪だるまを思い浮かべた。自分の本当の記憶がスパイスとなる名言。感動しないわけがない。

えらいひとやおかねもちにならなくてもいいけど… おもいやりのある つよいこに そだってほしいわ （ママ）

自分の精神世界に巣食う、マニマニのあくまに打ち勝ったとき、ネスは自身が赤ん坊の頃の記憶を垣間見る。ネスの潜在能力を開放させたのは、赤ん坊の主人公に向けられた、母親のささやかで飾りのない願いだった。

寄付を求めています。 いくらでもいいから しなさい。 （ハッピーハッピー村の女の子）

ハッピーハッピー教団の寄付を集めている女の子の言葉。ここで〝いいえ〟を選ぶと〝つきまとってやるぞ〟と脅してくる。宗教の怖さをうまく（?）表している会話だ。ちなみに、寄付をすると、絵ハガキがもらえる。

なんか むつかしいことを かんがえよう これからのぼくは （どせいさん）

いつも〝ぽえ〜ん〟とか〝ぽてんしゃる！〟などと、つかみどころのない反応しかしない、謎の生物どせいさん。そんな彼らでも、真剣になにかを考えることもあるらしい。つかみどころはないが決意だけは感じる、ヘンなセリフだ。

ゾンビのてき！ オニ！ アクマ！ （ゾンビ）

毎夜出没するゾンビに悩まされる街、スリーク。その住民たちと主人公ネスが協力して、街のテントに「ゾンビホイホイ」を仕掛け、それに見事掛かったゾンビたちのセリフ。ゾンビホイホイに掛かったゾンビだが、話しかけてみると意外と人間っぽいのがおもしろい。そのほかには、〝いっしょう うらむからな！〟とか〝しんでも うらむぞ！〟などのセリフも。

ゲーム史に残る知る人ぞ知る名言集

ここでは、編集部員＋αがオススメする、心に残る名言or迷言を紹介。あなたの琴線に触れる名言は、果たしてこのなかにあるだろうか？

……変態っ。ド変態っ。変態大人っ！
『アイドルマスター』より
ダメダメなプロデューサーのことを、世界各国の言葉を駆使して罵っていただけるという、いおりんの罵倒シリーズ。コミュニケーション的にはバッドですが、プレイヤーの心情的にはご褒美です。ちなみに、私はこれで釘宮病をこじらせました。（雅）

あたしはヨシュア観察の第一人者だから。
『英雄伝説 空の軌跡SC』より
姿を消したヨシュアを追いかけて、ついに再会したエステルの口説き文句。こういうエステルの〝まっすぐさ〟たまりませんね。（そみん）

戒律ヨリ、大事ナ物アル。俺、ダードワ、捨テル！
『エメラルドドラゴン』より
山寺宏一さん演じる、ヤマンの名ゼリフ。魔獣ゴーメズへの生贄としてナナイの村を見捨てたオヤジ殿との決別。カタコトだけど熱いんです！（そみん）

全軍突撃！よもや命を惜しいと思うな！ どこかのだれかの笑顔のために戦って死ね！
『ガンパレード・マーチ』より
撤退不可となった戦闘「ガンパレード・マーチ」状態での司令のセリフ。状況は絶望的だが、希望のために戦い抜く少年少女たち。『ガンパレード・マーチ』の物語を、凝縮したような名言です。（雅）

ここだ！ ここできめるんだ！
『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』より
松山君がこの熱いセリフを叫びながら必殺シュート「イーグルショット」を撃つのは今見てもしびれます。サッカー友達と必殺シュートの練習（？）をしながら、このセリフを叫んでいましたw 地面を這うこのシュートなら自分もできると信じて……。（トミー）

俺の夏休み、終わっちゃった
『キングダム ハーツⅡ』より
ロクサス編の6日間が終るとき、ロクサスがつぶやいたセリフ。ゲーム史上、最も切ない、そして長いプロローグ。（宮下）

…やっぱフィーナ…にはバレちゃ…だって…だって…イヤだ…もん…
『グランディア』より
世界の果てを越えたものの、疲労がたまって冒険から離脱することになった少女スー。強がって別れようとしながらも、ごまかしきれず……。（そみん）

COLUMN

ゲーム業界のさまざまなキャッチコピーに注目

テレビCMや広告記事で使われたゲームに関するキャッチコピーも、心に残る印象深いものが多い。左に掲載したのはメジャーなものなので、往年のファンには常識レベルのものばかりだろう。ゲームソフトはもちろん、ハードや会社に関するキャッチコピーは長期間にわたって使われることが多かったため、何気なくテレビを見ているうちに、ついつい目や耳が覚えてしまうこともあったはずだ。

余談ながら、この記事のためにキャッチコピーを探してみたところ、候補に出るのはファミコンを中心としたレゲーに関するものばかり。編集部の年代的なものも理由だろうが、昔のゲームほどシンプルで力強いキャッチコピーが多い印象を受けた。当時は子供へ向けた広告が主体だったため、短くて覚えやすい直球型の内容が好まれたのかもしれない。

有名なキャッチコピー

エンディングまで、泣くんじゃない
『MOTHER』より

竜退治はもう飽きた
『メタルマックス』より

勝ち逃げはこの私が許さない
『井出洋介名人の実戦麻雀』より

謎を解けるか。一億人
『たけしの挑戦状』より

俺より強い奴に、会いに行く
『ストリートファイター2』より

一狩りいこうぜ！
『モンスターハンターポータブル 2ndG』より

あそびは文化
タカラ(現タカラトミー)

クーソーしてから、寝てください
ナムコ(現バンダイナムコゲームス)

やればやるほどディスクシステム
任天堂ディスクシステム

脳天直撃セガサターン
セガサターン

『ドラゴンクエスト』シリーズの名言

おお ○○○○！ しんでしまうとは なにごとだ！（王様）

『DQⅠ』での名言。戦いで死んで王様の前に戻されたときに、王様から投げかけられる言葉。1人旅という心細い状況のなか、死んでも心配の言葉をかけられることもなく、「なにごとだ」と怒られてしまう勇者に涙……。

もし わしの みかたになれば せかいの はんぶんを ○○○○に やろう。（竜王）

『DQⅠ』の竜王戦前に、竜王から持ちかけられる取引のセリフ。ここで「はい」を選ぶと大変なことになってしまう。竜王と聞くとこのセリフが頭に浮かぶほどファンの間では有名で、シリーズを代表する名言の1つだ。

さあ わがうでのなかで いきたえるがよい！（ゾーマ）

『DQⅢ』より。長き旅の果てにたどり着いた勇者たちの希望を根こそぎ奪い去る、真の魔王であるゾーマにふさわしき言葉。なお、前文は〝なにゆえもがきいきるのか？ ほろびこそわがよろこび。しにゆくものこそうつくしい〟。

だいじょうぶ あなたを ころさせは しないわ（シンシア）

『DQⅣ』より。第5章の序盤で、幼なじみのシンシアが勇者をかくまうときのセリフ。その後の〝さようなら、○○○○……〟〝ゆうしゃをしとめました〟という彼女のつぶやきと、という魔物の言葉が何とも切なくて印象に残る。

『Gears of War』シリーズの名言

プランBで行こう プランBはなんだ？（マーカス）
あ？ ねぇよ そんなもん（ドム）

「代案はあるか？→ない」というだけのやりとりだが、セリフ回しの絶妙さで名言に。

うるさいんです（マーカス）

閉鎖された施設のセキュリティが稼動していることについて、〝敵か？〟と問う司令部に対するマーカスの返答。マーカスの丁寧語が使い慣れていない感がなんとも。ちなみに英語版では〝Annoying〟で、意味的にはほぼ直訳。

『真・女神転生』シリーズの名言

頼るもの すがるもの無く 生きていけるほど 人は強くない（？・？・？）

シリーズの根底に流れ続けている、深いテーマ。これを口にしたのは、『真・女神転生Ⅱ』のラスボスだ。人間が繁栄しようとするとき、神は必ず生まれるという意味でもある。

自由とは名ばかりの 欲望こそが 世界を堕落させたのだ。（氷川）

『真・女神転生Ⅲ』でガイア教の氷川が、自由を信奉する裕子に吐いたセリフ。真の自由とは欲望。つまり争い、崩壊を意味する。これも、このシリーズに流れるテーマの1つだろう。

いきどまりじゃ！
『源平討魔伝』より
ステージの端までキャラを進めると、ヒロインの安駄婆（あんだばあ）が〝いきどまりじゃ！〟と一喝。以来、ほかのゲームやリアルでも行き止まった場面で安駄婆のこのセリフが脳内再生されます。（団長）

かにかにどこかに？
『さんまの名探偵』より
どこかを調べようとするとカニのカーソルが出てきて、さんまが言うセリフ。いまだに探し物をするとき、つい口走ってしまう。刷り込みって怖いね。あと、やっさんのボートが異常に速かった。（宮下）

ゾウザリー！
『重装機兵レイノス』より
大気圏突入時に乗り遅れた仲間（ゾウザリー）が燃え尽きたときの主人公のセリフ。大気圏で仲間が燃え尽きるシーンで叫びたくなる言葉として有名。（団長）

コンゴトモ ヨロシク
『真・女神転生Ⅱ』より
自分がこのメガテンに欠かせないセリフを初めて聞いたのは、『真・女神転生Ⅱ』で出くわした妖鳥ベンヌ。ヤバいやられる！ というところで、ビビリながらも交渉したら意外と話せる奴だった。（アラケン）

香澄、勝っちゃったぁ～
『スーパーリアル麻雀P3』
100円を投入して、スタートボタンを押しただけで聴けることもあるこのセリフは、もはや名言。ちなみに、ゲームセンターで脱衣マージャンをプレイする場合は、最低でも3000円は両替しておくことをオススメする！（団長）

駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚
『タクティクスオウガ』より
セリフではなく第3章カオスルートのタイトルだけど、鮮烈な印象が残っている言葉。『運命の輪』をプレイしてあらためて目にしても、やっぱり強烈。第1章の〝僕にその手を汚せというのか〟も印象深いけど、〝犬と豚〟には勝てない。（宮下）

生きることなどどうでもよいとまで考えていた俺が……今は……生きたい…と……
『デビルサマナー ソウルハッカーズ』より
『デビルサマナー ソウルハッカーズ』のGUMPの持ち主だったサマナー・ウラベの死に際のセリフ。彼は自身が所属する組織に家族を殺されて、その復讐に燃えていた矢先に命を落とすことになるのですが、なんというか主人公以上に主人公らしい渋さが最高でした。悪魔にも慕われてるし。（アラケン）

一緒に帰って、友達に噂とかされると、恥ずかしいし…。
『ときめきメモリアル』より
藤崎詩織の好感度が低いと、一緒に帰ろうと誘ってもこの言葉が返される。もしリアルに言われたら「そうだよね、俺なんかが……」と弱気になってしまうのだろうが、ゲーム中だから「なんだとこの○○！」と叫んでしまうのだった。（平岡）

2 物語の過程で生まれる名言

主人公と共に歩んできたからこそ、感動できる名言。ゲームの大きな醍醐味でしょう。

まっつ　次は「物語の過程で生まれる名言」。要するに、その物語を知ることで、グッと重みが増すような名言です。
五郎　こりゃまた、難しいことをおっしゃる。
まっつ　緻密かつわかりやすい物語じゃないと、感動は生まれないだろうなぁ。プレイヤーの感受性も問われるね。
オヌー　物語の積み重ねによる名言だから、必然的にクライマックスシーンで生まれることが多いですよね。例えば、『FFX』のラストで……。
五郎　おいおい、ネタバレしたら怒られるよ（笑）。
オヌー　あ、そうか（笑）。
まっつ　これは難しい問題だ（笑）。いいセリフがいっぱいあるけど、ほとんどネタバレで使えない！
五郎　くっ！　ガッツが足りない！
まっつ　ガッツとかそういう問題じゃないから。翼くん。
オヌー　『DQⅢ』の〝そしてでんせつがはじまった！〟はどうでしょう。サブタイトルにもなってる文章だし、たぶん問題ないかと（笑）。
五郎　おお、確かに！　っていうか、サブタイトルがネタバレって、ある意味すげぇーな（笑）。
まっつ　この名言って『DQⅠ』をクリアした人しかわからないよね。あの文章が出た瞬間は震えたよ。
オヌー　そういう意味では、シリーズを股にかけた名言ってのも結構あるんじゃないですかね。『FF』シリーズとか。
まっつ　とにかく起承転結がしっかりとした王道のRPGに多いってことだね。逆にいうと、こういう名言が多く生まれる作品は、物語の完成度が高いことを示すというわけだ。

名言誕生にいたるまでの王道パターン

起
- 主人公が暮らす村が襲撃を受ける
- 大切な人（ヒロイン）がさらわれる

▼

承
- 新たな仲間やライバルの登場
- 主人公やヒロインの出生の秘密が……

▼

転
- 仲間の裏切りやライバルとの決着
- 重大な真実の発覚と苦悩の選択

▼

ラストに向けての決意的名言誕生

▼

結
- ラスボスとの激しいバトル
- 感動のエンディング＆エピローグ

▼

物語を締めくくる名言誕生!!

『ファイナルファンタジー』シリーズの名言

「軽くなった気がする。引きずり過ぎて、すり減ったかな…」（クラウド）

『FFⅦ』のその後の物語を描いた作品『アドベントチルドレン』より、クラウドのセリフ。本作には心に残る名セリフが多いが、そのなかであえて1つ選ぶならば、やはりこれだ。セフィロスとの決着をつけたものの、過去に捕えられ一歩も前に進めなくなっていたクラウドは、新たな戦いのなかで過去から引きずってきた色々なものを払拭する。そして、肩の荷が下りたとき、ティファに思わずこぼした独り言のようなセリフがこれだ。何気ない言葉でありながら、ここに至るまでの過酷さを知っているファンなら、恐らくクラウド当人以上に「ホッとした」セリフだったのではないだろうか。〝もう大丈夫、もう負けない〟と、確信できた瞬間でもある。戦う意志を取り戻した彼がどれだけ強いかを知っているから。ずっと追い続けてきたファンだけが楽しめるカタルシスだ。だからその後のバハムート戦での壮絶なアクションを、純粋に楽しむことができる。そして戦いを見届けたティファの〝やればできるんだから〟の言葉に、思わず共感するのである。


▲クラウドにとって、カダージュはまさに過去の悪夢そのものといった存在だ。


▲セフィロスとの戦いで失ってしまったエアリスの幻影が、今もクラウドを苦しめる。


▲さまざまな戦いのなかで、過去を振り払ったクラウドはいよいよ最後の戦いへと挑む。

■名言誕生までの流れ

神羅兵時代、親友ザックスを失う（※1）
▼
セフィロスとの戦いで、エアリスを失う（※2）
▼
本当の自分の過去を知り、自我崩壊（※2）
▼
セフィロスを倒すも、過去に縛られたまま（※2）
▼
カダージュたちとの戦い
▼
いろいろな過去をふっ切る

※1：『クライシス コア-FFⅦ-』より　※2：『FFⅦ』より

サンドイッチのハムだな
『バイオハザード4』より
『バイオハザード4』のレオンが危険な村人たちに追いかけられて、挟み撃ちに遭ったときのセリフ。ほとんどのプレイヤーが危機敵状況に陥ってビビッてるところで、当のレオンがこの余裕の態度。やっぱり大統領に仕えるエージェントは一味違う。（アラケン）

あんたは　やりすぎた。まちは　いままでどうり
おれたちマッドギアの　すきにさせてもらうぜ。
『ファイナルファイト』より
オープニングで、市長のマイク・ハガーに向けて通達するダムドのセリフ。テレビに映し出されたハガーの娘・ジェシカが、下着姿（アーケード版）で縛られているのがたまらない。身代金は要求しないので、マッドギアはお金に困っていないのか？（平岡）

ヒルダ「どうしたの？　そばにきて・・・
フリオニール「お　おうじょ　そ　そんな
ヒルダ「はやくきて　じらさないで・・・
フリオニール「・・・ゴクッ・・・
『ファイナルファンタジーⅡ』より
ストーリー中盤で反乱軍のアジトに戻った際、寝室でヒルダ王女（ラミアクィーンが化けた姿）が主人公のフリオニールを誘う言葉。タ～タラララタ～ララ～ラ～♪という官能的な音楽とともに画面が赤っぽくなり、年頃の男女が密室で2人きりに。そしてフリオニールは、誘われるままベッドの上へ……。〝そばにきて・・・〟〝じらさないで・・・〟の2つは、まさに名言で金言！　当時、私自身は小学生か中学生。超～ドキドキして、全身から汁を放出しました。（野村）

おれは　しょうきに　もどった！
『ファイナルファンタジーⅣ』より
先日PSPで『コンプリートコレクション』が発売された『FFⅣ』の、カインの名言（迷言？）。自分で「オレは正気だ」という人の言葉は信用しちゃいけないと思います。（おしょう）

オレたちが乗っちまった列車はよ！
途中下車はできねえぜ！
『ファイナルファンタジーⅦ』より
バレットのセリフ。一般的にどんな列車があるか考えると、学業や仕事などが当てはまります。私も「電撃ゲームス」という列車に乗ったからには、終点まで突っ走りますよ！（Bros）

ウィンダスの未来を……光を、導くんだ
『ファイナルファンタジーⅪ』より
冒険者が活動する今より20年前の大戦時。敵軍の侵略による魔法大国崩壊の危機を、自らの生命を賭した召喚魔法で救った英雄カラハバルハ。彼が召喚魔法を使う直前に、ある少年へ向けて未来を託すかのように語った言葉です。それから、20数年後の現代……。再度訪れた大国崩壊の危機に、大人になったその少年が冒険者に向かって叫んだ魂の咆哮でもあります。ゲームの流れとしては現代→過去の順で楽しむことになるため、過去のストーリーでこの言葉が発せられたときは本当に鳥肌が立ちました。そして、最初にこの言葉を語ったカラハバルハの運命も知っていたので、切なさに涙が出てきたことを覚えています。（Deep）

COLUMN

TVゲームだけじゃない！ 非電源系ゲームの名言も熱い！

今回の特集ではTVゲームの名言を中心に取り上げているが、このコラムでは、趣向を変えて非電源系ゲームの名言を取り上げることにする。非電源系ゲームとは、その名のとおり、電源を使わないゲームのこと。カードゲームやボードゲーム、テーブルゲームなどがこれにあたる。どのゲームも人間同士のかけ引きとなるので、シビアな心理戦が繰り広げられ、状況判断だけでなく精神的なタフさも要求される。そんな世界に生きる人が放つ名言は、TVゲームのなかで生まれるものとはまったく別物だ。

もしも人生をゲームに例えることができるなら、これらの言葉を人生の教訓として生かすこともできるはずだ。ここでは、そんな生身の人間が放つ、迫力と含蓄に満ち溢れた名言たちを紹介していく。心に残る名言が1つでも見つかれば、幸いである。

ゲームの達人たちの名言集

放棄も、また戦術。
麻雀の格言

相手に1つのイメージを与える。次にやることはそのイメージを裏切る。それが勝負なのだ。
麻雀の格言

勝負事と感情はたいてい両立しない。
囲碁の格言

克己心とスタミナこそポーカーのすべてだ。
ポーカーの格言

頭が良いだけじゃ勝てない。世の中も同じだ。
ポーカーの格言

ミスも成功と同じ貴重な経験
カジノの格言

人生はギャンブルだ。配られたカードでなんとか勝負するしかない
カジノの格言

賭博場にあっては、親も子もない
中国のことわざ

『テイルズ オブ グレイセス（エフ）』の名言

「ラントを守るために俺にできる事を、俺にできるやり方で、やりたいんだ」（アスベル）

幼少期とそこから時間を経た青年期の、2つの時代をじっくりと描く『テイルズ オブ グレイセス（エフ）』。本作の主人公であるアスベルは、領主の長男として後継ぎになることを期待され、いつも父親から厳しい言葉をかけられていた。だが、そんな父をうるさく感じていたアスベルは、父の言葉に耳を貸さず奔放な行動をとり続け、裏山で保護した記憶喪失の少女（後にソフィと名付ける）の面倒を見るとまで言い放つ。だが、何でも自分でできるというその慢心は、やがて弟や幼なじみのシェリアを危険にさらす事件を招くこととなってしまう。自分も意識を失うほどの事件だったが、意識を取り戻したアスベルはソフィを失ったという事実を知る。そんな結果を招いてしまった自分の行動を悔いたアスベルは、守る強さを得るために家を出て王都の騎士養成学校へ入学する。やがて7年という月日が流れ、アスベルはあと一歩で騎士となるまでに成長を遂げていた。だがそんな日々も、シェリアがもたらした知らせで終わりを告げる。隣国のフェンデルが故郷であるラントを襲撃し、その戦いの最中に父が命を落としたというのだ。急ぎ故郷に戻ったアスベルは、そこで7年前に失ったはずのソフィと再会をはたす。その出会いに「今度こそ必ず守る」という思いを強くしたアスベルだったが、その思いは空回りが続き、ついには故郷に戻ってきた弟に追い出される結果に……。その後、親友であるリチャード王子、自分の師であるマリクとの再会を経て、アスベルは自分の生きざまを見つめ直す。再び故郷へと戻ったとき、思いだけが先走りしていたかつての姿はそこになく、自分を冷静に見つめられる、成長したアスベルの姿があった。



▲大切な人を失ったアスベルはその行為を悔い、自らを成長させるために騎士養成学校の門を叩いた。



▲皆を守りたいという想い。それが自分勝手で空回りしていたことだと改めてアスベルは気づかされる。



▲アスベルは今自分がやるべきこと、自分ができることを見つめ直し、弟へ真摯に自分の想いをぶつける。

■名言誕生までの流れ

幼少期のある事件で大切な人を失ってしまう
▼
守る強さを身につけるため、家を出て騎士養成学校に入学
▼
7年後、故郷の危機と父の死を知らされる
▼
故郷に戻るも空回りが続き、ついには故郷を追い出される
▼
故郷と弟の危機を救うため、命を賭してストラタ国へ

人に聞くんじゃねえ！　てめえで考えろ！
『ファイナルファンタジーXIII』より
サッズのセリフ。少し気に入っていたのですが、あまり使いませんでした。というよりも、〝てめえで考えろ！〟なんて言えない性分なので、使えませんでした、が正しいのかも。（Bros）

かのじょ　ほんとうに・・・　あなたのうしろにたっているかも、しれないわよ・・・
『ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女』より
殺された女子高生の事件を捜査していたとき、大きな鏡の前で言われるセリフ。最初からスリル満点の展開がなされ、ラストの衝撃シーンには思わず「うわーっ！」と叫んでしまった。（平岡）

総督の部屋に寄っていく?・Vみんな
『ファンタシースターオンライン』より
海外プレイヤーともコミュニケーションできる定型文で、使用用途の不明な定型文を使った遊びがオンラインで流行（？）していました。ほかには〝アイスVアイスVアイスVみんな〟というものもあります。名言なのか？　と言われればどうかと思いますが、『PSO』プレイヤーならきっとわかるかと。（団長）

たやすいことではない
『Halo3』
マスターチーフの宿敵であり戦友であるアービターのセリフ。このセリフはオープニングとエンディングとで2度言うが、その意味合いはまったく違っているようにも、同じであるようにもとれる深い一言。（雅）

運命の　ながれにのって　楽しみなさい！
運命に　さからって　楽しみなさい！
命は　永遠かい？　命は　かぎりあるものかい？
わからないねえ。でも　これだけは　はっきりしている。
今　この時は　もう　もどらないよ。
さあ　楽しみなさい！
『ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物』より
エンディングでまっさらな運命の糸を手にした主人公に、運命の女神モイライが語るセリフ。ゲームの自由度の高さや途中のストーリーの切なさもあいまって、このエンディングにはゲームとしては異例のすがすがしさを感じた記憶があります。（おしょう）

これは　ニポポにんぎょう　ですね。
でも　めの　したに　のみのあとが　あります。
まるで　ないているような…。
『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』より
奥村の家で渡されたニポポ人形を見たシュンのセリフ。このニポポ人形に関する話には、少し胸を打たれた。その後、修学旅行で北海道に行った際、網走刑務所でニポポ人形を買ったのは言うまでもない。（平岡）

そんなに　わたしのこと　みつめて……。
かわいそうだから　みせてあげるね
『北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ』より
めぐみさんのバスタオルをコマンドでとるを選択して2分間待つと、本当に脱いでくれるという裏技が発動したときのセリフです。当時小学生だった自分には、このドット絵のグラフィックに後ろ姿とはいえ、興奮したものです。（トミー）

2 インパクトが強い迷言

一度聞いたら、忘れることができない強烈で不条理な一言。これこそが迷言である。

まっつ　最後は名言ではなく、迷言について語ろう。
五郎　キター!!　ゲームの迷言は、大好きだ!
オヌー　迷言が出るゲームって、迷作と呼ばれることも多い気がするんですが。『デスクリムゾン』とか。
まっつ　そんなことないと思うけどなぁ。『DQI』の〝ゆうべは　おたのしみでしたね。〟とかあるじゃん。
五郎　とにかく迷言は、一にも二にもインパクトでしょ。例えば〝*いしのなかにいる*〟は、『ウィザードリィ』をプレイしたことがなくても、大抵の人が知ってる迷言!
まっつ　それが迷言かどうかは置いておいて、ゲーム好きなら誰でも知ってるってのは重要だな。
オヌー　『空手道』の〝さあ牛だ!〟は確実に迷言ですよね（笑）。『デスクリムゾン』の〝せっかくだから～〟とかもそうだけど、日本語の使い方が微妙にズレてるものがポイントかも。しかも間違い方に嫌味がない（笑）。
まっつ　そうそう。狙いすましたようないやらしさを感じさせないのがポイントかな。天然ボケみたいな感じ?
五郎　〝「覇王翔吼拳」を使わざるを得ない〟とかも（笑）。作り手側が真剣であればあるほど、笑えるんだよな。
まっつ　逆に狙いすましたのがユーザー側に伝わっちゃうと、とたんにうすら寒くなるよね（笑）。
オヌー　『デスクリムゾン2』は、その典型じゃないですか。続編を出してみたものの、全体的になんかこう滑ってる感じが（笑）。内容自体はよくなってたのに。
五郎　ゲームの質は改善されたのに、なぜか評価が下がってしまうという、珍しい現象が起きたよね。

迷言=天然ボケである?
『デスクリムゾン』の場合

成功例　「ダニー、グレッグ、生きてるか?」「あーなんとかなぁ」

オープニングでのコンバット越前とダニー、グレッグの会話。このゲームの声優は1人しかおらず、いろんな声を担当している。この会話も一生懸命、違いを出そうとしているが、どうしても同一人物に聞こえてしまうのが素晴らしい。がんばりが伝わってくるぶん、素直に笑えてしまうのである。

失敗例　「俺は察しの通り、コンバット越前と呼ばれた男!」

続編『デスクリムゾン2』のオープニングでの一コマ。好評だった“せっかくだから”の言い回しを“察しの通り”で表現。誰もが「察してねーよ」と突っ込むおいしい場面だが、やはり前作のインパクトを超えられてないのが惜しい。また、グラフィックの向上により前作のシュールさも影を潜めた。誰が悪いというわけではないのだが。

『デスクリムゾン』の迷言

上から来るぞ、気をつけろ!
（コンバット越前）

伝説の迷作『デスクリムゾン』のオープニング。いきなりサソリみたいなロボットが「クエーッ」と叫んだと思ったら、主人公のコンバット越前が投げ捨てられた人形のようなポーズで登場。次の瞬間、越前の股間からタイトルロゴが爆音とともに飛び出てくる。文章にするだけで恥ずかしいこの感じ。

場面は一転しジャングルに。何かに追われている様子の越前が甲高い声で〝上から来るぞ、気をつけろ!〟。しかも「上から」って言ったのに、野外の階段をずんずん上っていく越前。オープニング開始からここまで約1分間の出来事である。

何だ、この階段は!!
（コンバット越前）

とにかく入ってみようぜ!
（グレッグ）

仲間のダニー、グレッグとともに、謎の建物内に入った越前が叫ぶ。〝何だ、この階段は!!〟。どう見ても普通の階段である。すかさず仲間のグレッグが叫ぶ。〝とにかく入ってみようぜ!〟。必死で声を変えてしゃべっているが、何度聞いても越前と同じ人の声に聞こえるのが熱い。しかも入ってみようぜと言い終わる前に、越前は階段を下りている。人の話を聞けコンバット越前!

せっかくだから、俺はこの赤の扉を選ぶぜ!
（コンバット越前）

階段を下りた先に鉄の扉が出現。場末の大道芸人が奏でるような微妙なBGMが急に流れ始めたと思ったら、越前が嬉しそうに一言。〝せっかくだから、俺はこの赤の扉を選ぶぜ〟。野暮を承知で突っ込むが、まず扉は1つしかないし、しかも赤くもない。そして、何が「せっかく」なのかもわからない。脱力感に見舞われるなか〝こうして越前は「クリムゾン」を手に入れた〟とトドメのナレーション……。これが迷言の宝庫、『デスクリムゾン』のすべてだ。本編は見ないほうがいい。







なんか むつかしいことを かんがえよう
これからの ぼくは
『MOTHER2』より

『MOTHER2』でのどせいさんの言葉。それまで〝ぐんまけん!〟とか〝ぽえーん〟とかよくわからないことばかり言っているどせいさんが、いきなりシリアスなことを言い出すんですね。ある種の決意のようなものが見えて、好きな言葉です。（飯塚）

何故なら、私は
アメリカ合衆国大統領だからだ!!
『メタルウルフカオス』より

アメリカ合衆国大統領になった際には、一度は言ってみたい言葉。世界の警察たるアメリカの国家元首として、自信に満ちあふれた言葉ですね。少し手を加えれば、一般人である我々にも応用できそうな言い回しなので、ちょっと勇気が欲しいときに口に出して言ってみたいと思います。（飯塚）

スネーク!　まだだ!　まだ終わってない!
『メタルギア ソリッド』より

『MGS』シリーズは名言の宝庫のようなものですが、一番「キタキター!」と感じさせたのが、このリキッド・スネークのセリフ。このシークエンスはその後のシリーズにも何度か登場しましたね。（おしょう）

雷電、今すぐにゲーム機の電源を切るんだ!
『メタルギアソリッド 2 サンズ オブ リバティ』より

ゲームの終盤に入る大佐からの通信。一瞬、自分に向けたメッセージかと思って、PS2の電源を切りそうになった。どう思う?（宮下）

なるほど。で、味は?
『メタルギア ソリッド3 スネークイーター』より

なんでも食べるネイキッド・スネーク。どんな生物でもまず気になるのは味。でも人のペットのオウムやツチノコを食べるのはどうかと思います。（おしょう）

べつに　だれに　めいれいされた　わけでもねえのに
みんな　ときどき　ドラムかんを　おしに　くるのさ。
……おしても　いいんだぜ!　なつかしい　ドラムかんをよ!
『メタルマックス2』より

入ったらなかなか出られない自由と平等の街デスクルス（ホントは強制的に労働させられる牢獄の街）。ここでは延々とドラム缶を押す労働をさせられます。で、ようやく街を脱出したあと、再び戻ったときのセリフがコレ。なんとなく押しちゃうんですよね、ドラム缶。ちなみにコレと『ドラゴンクエストV』の強制労働シーンは忘れられません。（おしょう）

あの世で　俺にわび続けろ
オルステッドーーーーッ!!!!
『LIVE A LIVE』より

主人公・オルステッドに対して、長年の劣等感が爆発した親友・ストレイボウが放ったセリフ。西洋風の世界で主人公が魔王を倒すべく奮闘するという、普通のRPG的なノリで進むゲームだと思っていたところに、最後の最後で全力のカウンターパンチをお見舞いする強烈なインパクトがありました。その後の展開も、人間不信に陥る主人公が～的な、かなりSUN値を削る内容なのもキツかったですね（汗）。（Deep）

名言はこうして生まれた

〝大丈夫だ、問題ない〟

『エルシャダイ』ディレクターに聞く、名言が生まれる環境

2010年のE3にて公開された『エルシャダイ』のトレーラー。そこにあったのは、まったく天使に見えない妖しい容姿のルシフェルのよく通る美声。真摯な態度がどこか笑いを誘う主人公・イーノックと、彼を導くルシフェルとのまるでコントのようなやりとり。そして、〝大丈夫だ、問題ない〟をはじめとした絶妙なセリフ回し。これらがネットユーザーを中心として大いに受け、今ではネットでのレスやコメント、ブログやツイートなど、さまざまな場所で〝大丈夫だ、問題ない〟や〝一番いいのを頼む〟といったセリフが引用・改変され使われているのが見られる。さて、これらのセリフが当初ここまで流行ると予想をしていた人はほとんどいなかったと思われるが、その生みの親である『エルシャダイ』ディレクターの竹安佐和記氏はこれをどう考えていたのだろうか？　本企画の閉めとして、今回この企画をやるきっかけとなった名言（迷言？）〝大丈夫だ、問題ない〟について、竹安氏に話を聞いてみる。

名言はどの程度まで狙って生み出せるのか？

——ネットでの『エルシャダイ』の盛り上がり具合をみて、今現在の心境はいかがですか？

竹安氏　いやぁ、もう、ありがとうございますですよね。ゲーム作りは、お金も時間も人もすごくかかるし、エンターテイメント性を長けさせるのに、やりにくい環境なんですよ。それだけ規模が大きいと、どうしても会社の「業務」になってしまう。だから、お笑いのコンビのように、2人だけでいろいろと決められるって環境がうらやましかったりします。そうすることで、すごく人に引っ掛かるものを作りやすくなるので。今回の『エルシャダイ』は、僕1人でいろいろと考えることができたので、そういう環境があったからこそ生まれたセリフだと思いますね。

——こうやってブームになることを、どこまで狙っていたのでしょうか？

竹安氏　流行ってほしいなとは思っていました。でも、まず一番最初にあったのは、簡単に、すぐに理解させるストレートな言葉にしたかったんです。〝神は言っている〟とかも普通すぎて言わないだろうなと思って、あえて使っていますね。

——ネットでの反応を受け、トレーラーやゲームにフィードバックした部分などはありますか？

竹安氏　たくさんありますよ。〝そんな装備で大丈夫か？〟も本編に入れましたし。ほかにもいろいろあって、本当はもっと気付いてほしかったんです。しかし、もう発売が近いので、自分から言い出すしかないんですけど。イーノックとルシフェルの対比もよくあるセオリーで、「ガンダム」のアムロとシャアの関係になっていたりとか。あとは砂漠から始まって光る武器を持ってるのは「スターウォーズ」だったり……。ということは、「こいつ9部作で考えてるのか？」っていうツッコミを待ってたりもしたんですけど（笑）。そういうネタもたくさん入れていますよ。

問題のシーン

E3 2010トレーラー　ルシフェル バージョン







時間が巻き戻り、冒頭の会話へ……



今日はちょうど打とうと思ってたんだ ひねくれたカーブをなぁ

『龍が如く』より

バッティングセンターで不良に絡まれたときの桐生さんのカッチョええセリフ。この『龍が如く』シリーズも名言の宝庫ですが、一番印象に残っているのは名言ではなく……（次に続く）。　（おしょう）

おじさん…　ソープってなに？

『龍が如く』より

遥（9歳）の素朴な疑問……と思いきや、将来の小悪魔ぶりがうかがえるひと言。その後、桃源郷に遥を連れていったときの、桐生の〝社会見学の一環だ　大目に見てくれ〟のセリフもすごいけど。　（おしょう）

うーんナイフみたいなので良いと思うんだけどなー

『龍的五千年』より

現代に甦った伝説の邪龍と会うのに、丸腰で臨むのは危険だと判断したヒロイン・ナオミのセリフ。復活後、世界全土で天変地異巻き起こし、主要都市を壊滅状態にまで追い込んだ伝説の邪龍を相手に、〝ナイフみたいなので良い〟って……。どんだけ龍を甘く見ているんだという話ですが、主人公のケンはこの提案にあっさり納得。まあ、勝てるんですけどね。ちなみにナイフは、近場で見つけたサーカス団の団員に事情を話したら快く譲ってくれました。せめて、アーミーナイフぐらいは調達しようよ……。　（雅）

俺もお前もフルスロットル

『レーシングラグーン』より

ハイスピード・ドライヴィングRPGのロード中の画面に表示される珠玉のポエム。…レース中には、いつも思い出すさ…。　（宮下）

ねんがんの　アイスソードをてにいれたぞ！

『ロマンシング サ・ガ』より

今でも使いたくなるセリフ。『ロマサガ』におけるアイスソードの威力は、まさにあこがれの象徴です。このセリフを放つガラハドの気持ちはわかりますし、〝殺してでも　うばいとる〟の選択肢が出るのもわかります。このやりとりをはじめ、いろんな思惑が絡み合い、それを自由に楽しめるフリーシナリオこそ『ロマサガ』シリーズの醍醐味でしょうね。個人的には、バトル難易度の高さも好きなのですが。　（Bros）

先帝の無念を晴らす！

『ロマンシング サ・ガ2』より

主人公の皇帝が戦闘で全滅したりLPが0になって死んでしまった後、次の皇帝がこの言葉と決めポーズで出陣します。好みの皇帝にするときや、欲しい陣形のために無理矢理戦闘で死なせることが多かったので、さぞかし先帝も無念だったに違いない。　（トミー）

誰かが「英雄」になるのなら、誰もが「英雄」になれるはず

『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』より

ラストバトルにおけるメリルのセリフ。『WA2』は主人公が英雄を目指す物語なので、このセリフになりますが、「英雄」を現代風に置き換えると、現代にも通ずる名言になるでしょう。「ヒーロー」とか「有名人」とか「首相」とか。　（Bros）




ー 真式：雨 ー


カイン
殿下のわがままを聞くよりも、
まずは人命を救助するという
メサイアの本分を全うすべきではないんですか？


ユグドラの民の、
未来を守るために散るのだ。

「JRPG」の“今”と“これから”

『最後の約束の物語』と、日本のRPGの未来 ――――

2010年11月にデベロッパーからパブリッシャーへの進出を発表し、“JRPG宣言決起会”を行ったイメージエポック。それから約5カ月が経ち、ついに初の完全オリジナルRPG『最後の約束の物語』が発売される。これを機に、イメージエポック代表取締役であり、RPGにこだわり続ける御影良衛氏にインタビューを敢行。氏の考えるJRPG（日本のRPG）の形とは何なのか。そしてJRPGはこれからどうなっていくのか……その胸中を激白してもらった。世代別のユーザーが考えるJRPGや、これから発売されるさまざまなJRPGの紹介と合わせて、“今”と“これから”を考察する。



最後の約束の物語
さいご の やくそく の ものがたり

イメージエポック渾身のファースト“JRPG”

「JRPG宣言決起会」で発表されたタイトルのうち、記念すべきスタートを飾るのがこの『最後の約束の物語』だ。御影氏がエグゼクティブプロデューサーを務めるほか、人気イラストレーター・倉花千夏氏がキャラクターデザインを手掛け、これまでアマチュアとして活動していたサウンドユニット・GainGaugeが音楽を担当してプロデビューを果たす。次ページからは本作のストーリー、キャラクター、そしてバトルの魅力を、インタビューとともに解説するほか、JRPG第2弾『ブラック★ロックシューター THE GAME』の情報も公開。

最後の約束の物語
■PSP ■2011年4月28日発売予定 ■¥6,279（税込）■RPG ■イメージエポック
■プレイ人数：1人用 ■早期購入者特典：『最後の約束の物語』ブック・オブ・シークレット、『ブラック★ロックシューター THE GAME』プレビュービデオグラフ

イメージエポック代表取締役社長

御影良衛氏が提唱する JRPG

海外ではネガティブな意味として用いられることも多い「JRPG」という言葉。御影氏があえてこれを提唱する意味と、そこに込められた可能性とは——?



イメージエポック
代表取締役社長
御影良衛 氏

PROFILE

高校時代からゲーム業界でアルバイトを重ね、21歳でイメージエポックの前身となる会社を設立。デベロッパーとしてマーベラスエンタテイメントの『ルミナスアーク』シリーズや、カプコンの『ラストランカー』を手がける。もちろん大のRPG好き。東京工芸大学芸術学部映像科卒業。今も会社経営の傍ら、グロービス経営大学院MBAに在籍中。ツイッター／http://twitter.com/ryoei18

RPGの醍醐味はレベルデザイン

——まず、御影さんのユーザーとしてのRPGの原体験を教えていただけますか?

御影良衛氏（以下、敬称略）：パソコン版の『ディアブロ』ですね。ただもぐるだけなのですが、それがすごくおもしろくて。経験値によるレベル上げをしたり、成長して強い敵を倒せるようになったりするのも楽しかったです。『ディアブロ』はオンラインにつなげないと宝箱が取れないというシステムだったのですが、あえてオフラインでプレイしてひらすらもぐっていました。もぐって経験値を稼いで、というそのルーチンワークが非常におもしろくて、今回の『最後の約束の物語』にも、なんだかんだ言ってその原体験が反映されていると思います。

——「繰り返しの楽しさ」というようなものですか?

御影：いえ、強い敵に勝ったときのご褒美感、その次にどういう敵が出てきたらわくわくするのか、という部分ですね。やはりバトルの難易度設定は、RPGの根幹の1つなのではないかと思うんです。ムービーイベントやボイスの有無、どんな声優さんを採用しているのかというのは、今のゲームには必須だと思うのですけど、やはりバトルの難易度を大事にして作っていかないとゲームにならないとはすごく思っています。

——少し意外ですね。てっきり御影さんはRPGのキャラクターやストーリーといった部分を、まず大切にされていると思っていたのですが……。

御影：よく言われます（笑）。たとえば僕は『ファイナルファンタジーⅦ』がすごく好きで公言しているためか、よく「イベントやムービー重視」だと勘違いされるんですよ。それはそれで別にかまわないのですが、僕個人の観点で言うと、RPGに大切なのは「何かを成したときのご褒美感」だと思っています。例えば『ドラゴンクエストⅣ』では、ライアンが最初の町で2つの防具を買えますが、弱い防具を買うのか、それともちょっと強い防具を買って次の町に行くのかで、移動のプロセス、サクサク感が全然違うんですね。立ち止まって経験値稼ぎをして次に行った時のプレイと、ストーリーを優先でプレイしていくのでは旅の体感が違うんですよ。あれはちょっとお金をためて強い防具を選んだという過程のご褒美として、サクサク進むことができるんです。いきなり弱いほうの防具を選ぶと、なんだかんだいって薬草をたくさん使わないといけなかったりするじゃないですか。そのように、今の町から次の町へ行くときに、今の町でちくちく経験値やお金を稼いだ行為が、移動に対するストレスフリーというご褒美を与えてくれる。どうやって次の町にたどり着くのかということ自体に、ゲーム設計の1つのプランが盛り込まれていると僕は考えているんですよ。

——いわゆるRPGの「レベルデザイン」ですね。

御影：そうです。当時の堀井雄二さんのレベルデザインは素晴らしいなぁと思っていて、そこに対してリスペクトも感じています。僕も最初に作ったタイトルでは、そこのところを失敗していると自覚しているので……。そういう部分でよく考えてみると、『FFⅦ』はバトルのレベルデザインがすごい秀逸なんですよ。あれを「ムービーゲー」だって言いきってしまうのは、僕はちょっとナンセンスだと思いますね。『FFⅦ』はムービーを成り立たせるための、たくさんの仕込み要素があるんです。もし、仮に本当に『FFⅦ』がムービーゲーならば、ユフィはメインストリームで仲間になっているはずですから。あれ、普通に見落としますよね。今じゃ考えられない、ああいう仕掛けがじつは『FFⅦ』の醍醐味で、当時「ユフィというキャラクターを仲間にした」ということだけでもメディアの1つの話題だった。それだけでも、昔のRPGと今のRPGのデザインは大きく違うな、と思いますね。

——大きく変化をしていても、日本人がRPGという言葉に反応してしまうのはなぜなのでしょうか。

御影：ほかのジャンルに比べると、圧倒的に知名度が高いからではないでしょうか。ゲームの中の「RPG」というキーワード自体が、メディアに溶け込んでいてユーザーに対する認知度も高い。RPGという言葉を使うだけで、インターネットでのアクセス数も、ほかのジャンルよりも4～5倍くらい違いますから。そのなかでいいものを作っていきましょう、というのはあながち悪い選択ではないかな、と思っています。「JRPG」という1つのセグメントでRPGをより細分化しただけでも、自分たちにとってはユーザーとより対話ができる、いいポジションにいられるんです。

決起会に「反応」があったのが第一の成功

——昨年11月に行われた「JRPG宣言決起会」は、「JRPG」だけではなく「RPG」、ひいてはゲームに対する呼びかけだったのでしょうか?

御影：そうですね。1つのメッセージって、例えば選挙と同じだと思うんです。「JRPGを出します」と言ったときに、何の反応もないという状況だと、どうにもならないんですよ。「鼻につく」とか「嫌い」とかという言葉は何もネガティブなことではなくて、「応援する」という言葉と同じくらいにポテンシャルを秘めているんです。決起会を行ったときに、「がんばれ」という言葉が半分、「イメージエポックには時期尚早だ」という言葉も半分寄せられました。決起会を起こして誰にも無視されていないのは、すごく大事なことだと思いましたね。メディアにも取り上げていただけましたし、電撃PlayStationさんで記事を載せていただいたときも、サイトへのアクセス数はよかったです。「JRPG」という単語に対しての憤慨感だったり期待感だったりといったものは、まだ十分にあるなと手ごたえを感じましたね。

——反応はありますが「JRPG」、ひいてはRPGに対しては、マイナス面の固定観念がついてしまった感もあります。御影さんはそれをどう考えていますか。

御影：まさに〝固定観念〟だと思います。いろいろな方からサイトをとおしてJRPGに対して意見をいただくのですが、「がんばってください」というものから「いや、これはJRPGではない」というものもあります。のべ何千通をいただいてすべてに目を通しているのですが、おもしろいのが「JRPG」を語っているときの相手の言葉って、「その人にとってのRPG観」しかないんですよ。でもRPGという概念は、実はすごく広いじゃないですか。A・RPGやS・RPGだってRPGですし、原点回帰すればAVGもRPG。そもそもテーブルトークからRPGは始まっているじゃないか、と思います。もっと言えば、うちの社員がJRPGのサイト内のブログでクイズの形で書いたのですが、「RPGの原点は人間の脳みその中」なんです。初めて脳みその中でRPGをして、そこの攻撃や防御のダメージ値を頭の中で考えるのが面倒くさいから、コンピュータに任せてしまおう、というのがゲームのRPGだと思うんですよ。RPGという概念はそもそもすごく広いところから始まっていて、その広いところから始まっているからこそ、たくさんの方がRPGという単語に夢や希望などを込めていろいろなものをつめて、現代のRPGが存在している。そして「JRPG」を語るときは、みんな自分の好きなRPGをあげるので、自分の好きなRPGじゃないと「いや、これはJRPGではないぞ」と言うんです。そこで、「いやいや、JRPGって実はいっぱいありますよね」ともう1回ユーザーさんと対話するのが正しいのでないかと僕は考えています。イメージエポックは「JRPG」を掲げていますが、そのJRPGの中にもたくさんのRPGのテイストがありますから。

ユーザーと一緒に「原点回帰」をすることが重要

——間口の広さが、「JRPG」ということですか?

御影：日本人の考える「RPG」つまり「JRPG」って、ごった煮だと思うんですよ。たとえばACTは爽快感というものを一番に求めるじゃないですか。そこにスキルカスタムや、レベルの概念をあまりにも多く入れてしまうと「A・RPGじゃないか」と言われてしまう。SLGも、あまりにもRPG要素が多いと「これS・RPGじゃん!」となる。どちらかというとRPGというど真ん中にゲームを象徴するものがあって、そこからいろいろな方向に投げられるんですよね。そういった意味でも、JRPGって実はすごく融合性の高いジャンルなんだろうなと思います。RPGというキーワードの中に、いろいろなセグメントを盛

（P．26に続く）

最後の約束の物語 Story & Charactors

物語&登場人物

『最後の約束の物語』では、滅亡の危機に瀕する魔法大国を舞台に、そこに住む国民を1人でも多く救出するために戦う「メサイア黄金騎士団」たちの1日が描かれる。ここでは、その濃厚な物語と、主人公を始めとする主要人物を紹介する。



▲誰と最後の約束を契るのかはプレイヤーしだい。好きなキャラクターがいれば、その人を選べばいいが……。

▼セレスから「最後の約束」のことを告げられる。「最後の約束」は、「3つの約束」を交わしたメサイアとの間で発動するものらしい。

仲間との"契り"が重要なキーになる



滅びゆく祖国から民を救うべく戦う騎士たち

機械帝国「サヴィ・シャンティエ」の侵攻により、破滅へと向かう「ユグドラ」。王都・ファルエデンでは、生き残った民を助けるために伝説の武器を扱う「メサイア黄金騎士団」が死力を尽くしていた。王女・セレスの提案により、「転移魔導」を起動することになるが、それには神刀ザナドゥを継ぐメサイアの指揮官と、選ばれしメサイアの「3つの約束」と「最後の約束」が必要。プレイヤーは主人公をとおして、誰と契りを結ぶのかを選択することになる。



メサイアの指揮官で、神刀サナドゥの使い手。最初は自分の立場にとまどっていたが、戦いを通して成長する。セレスとは幼なじみ。



ユグドラの王女。正義感が強くカリスマ性もあり、国民から愛されている。神槍ヴァルキードの継承者候補として、修行をしてきた。



神弓フォーマスティーンを扱う。ウォルフの幼なじみで親友。天才肌の魔導士で、強力な魔導の持ち主だ。しかしなにか秘密があるようで……。



黄金の武器・クラスチカを扱うメサイアの参謀役。士官学校では実技教官をしていた。普段はひょうひょうとしているが、冷静で合理主義な性格。



メサイアに配属されたばかりの新人で、黄金の武器はディアスランガ。士官学校を首席卒業した優秀な人物だが、やや自信過剰で直情的になる。



ユグドラの国王であり、セレスの兄。ウォルフの才能を早くから見い出し、直弟子として側に置いて育ててきた。聡明で誰からも慕われている。



魔導の才能を見い出され、王都に引き取られて英才教育を受けた。黄金の武器はエルグレーヌ。勝気な性格で、誰に対してもタメ口である。



王室に盗みに入ったが、騎士になることで許された元泥棒。自由奔放で人目を気にせずウォルフにアタックしている。黄金の武器はレイソニア。



もとはメサイア候補生として士官学校を卒業したが、軍に入り戦闘補佐官として訓練を受けた。理性的な判断力で、ウォルフをサポートする。



レクレウルとセレスの弟で、ユグドラの王位と神槍ヴァルキードの継承者。メサイアの一員でもある。気さくな性格で、民からの人気も高い。



◀幼なじみである2人はもともと親しかったが、戦いを通じてお互いに信頼感を増していく。

プレイレポート 物語&登場人物編

セレスにセーラー服を着せたいんですよ。サーシャはブレザーで、マラルメさんにはタイトスカート。リゼットはあえてのパンツスタイルがいいですかねぇ。男性キャラクター？ 知りません。

そんなわけで発表された当時から、私はセレスがお気に入りだったのですが、実際にサンプルROMでプレイさせていただいてお気に入りをとおり越してメロメロになってしまいました！ イラストの鋭い眼光からうかがえる強い正義感や意志とは裏腹に、実際に見てみた彼女はとても健気でおしとやかな子なんです。もう、守ってあげたい王女様ナンバー1ですよ。田村ゆかりさんの素晴らしい演技により、ますます高まっていき……。

しかもセレスは、ユグドラの王女でありメサイア候補ということで、主人公であるウォルフと並んで物語に密接にかかわる人物。王族として1人でも多くの国民を護るために、自分の立場をきちんとわきまえながらも、レクレウルやヨシュアといった大切な家族のことになると、いても立ってもいられなくなって感情が暴走してしまいます。物語中では、そんな1人の女の子としての面も見られてニヤニヤします。でも、そんなとき一緒にいるのはウォルフなんですよね。まあ、主人公なのであたり前なんですが。うらやましいぞ、コンチクショウ。私と代われよ!!（ライター千歳）



▲セレスのことばかり語ってしまいましたが、もちろんほかのキャラクターも魅力的です。メサイアの共通点として「国を護りたい」という思いがあり、そのためならなんでもするという決意が、ストーリーやクエストで痛いほど伝わってきます。

り込めてしまう。逆に「JRPG」というものがこんがらがってしまったのも、多分そのあたりが1つの理由になってるのだろうなぁ、と考えています。

——こんがらがっているのを、ほぐして行きながらユーザーに提示していきたいと思って、あえて「JRPG」を掲げたということですか？

御影：そうですね。例えばうちで5年かけてJRPGを15本くらい作りました、といったときに、15本のなかで「私はこの2本がベストだった。だけど、ほかの2、3本もなかなかおもしろいということに気がついた」という感想がいただければ、僕たちからしたらユーザーに対して数ある「JRPG」の中の1つを提供できてよかった、ということになります。そしてユーザーからすれば、新しい広がりを感じることができ、今までは語れなかったことを語れるようになるんじゃないかな、と思います。意外と何かを語るときって、人は自分が知っている範疇でしか語らないですからね。

——『最後の約束の物語』を「JRPG」の第1弾として出すことになった経緯を教えてください。

御影：「どこからどう見てもJRPGだろ」というド直球をまず最初にやろう、というのはうちのスタッフとの会話で決めました。おそらく多くの人が「JRPG」のキーワードと捉えているコマンド入力式ははずさない。フィールドは『ディアブロ』をほうふつとさせるような、ダンジョン風な形。そして今のニーズに合わせて、キャラクターごとのイベントや、声優さんによるボイスを盛り込む。でも僕たちにとっては後者は正直オマケでしかなくて、このゲームで必死に「JRPGっておもしろいんですよ」と伝えようと思っているのは、『ディアブロ』ファンだったりパソコン版『女神転生』を遊んでいた方々に対してなんです。少しでも触っていただいて、昔のRPGにあった「難しいけれど、がんばれば乗り越えられるバトルの噛み応え」をもう1度体験してもらって、「JRPGの醍醐味ってこれでしたよね」と提示したい。じつは今の30代後半の方って、インターネット上での声が大きいんですよ。だから「『最後の約束の物語』がおもしろい」って少しでも話題になれば、今の若い人たちも手に取ってくれる。もしかしたら逆になるかもしれませんが。どちらにせよ、両方のユーザーを許容するために最初から2つのモードを用意しています。昔からのRPGファンの方だとイージーモードは簡単すぎるでしょうし、今の若いファンにとってはノーマルモードは一気に疲れが出てしまうでしょうから（笑）。

——サンプルROMをプレイしたのですが、「新しいエリアに行くと敵が強くなる」というのは「橋を渡ると出現する敵が異なる」という『DQ』のような、どこか懐かしい感じがしましたね。

御影：『DQ』の橋はわかりやすくていいですよね。強い敵が出てくるかもしれないから、あの橋を渡る前にちょっとレベル上げをする。それも「JRPG」の醍醐味の1つですので、『最後の約束の物語』に盛り込みました。でも僕もプレイしていて新エリアに行った瞬間に、ザコにフルボッコにされたときは「コレはちょっとないだろう」と文句を言いましたが（笑）。

「JRPG」の最大の武器は「和洋折衷」

——特にネガティブなイメージが強い海外での「JRPG」展開はどうなっていくと思われますか？

御影：突き詰めていけば、国民性というものはぬぐえないと思います。例えばさんざん言われていますけど、アメリカと日本の自由って基本概念が違いますよね。アメリカの自由というのは自分が中心で、日本の自由は法律の中で展開されるものなんです。裁判事例でもわかると思うんですが、あまりにも日本人には理解しがたい裁判が多いじゃないですか。あれは自分が法律だからなんですよ。ゲームもそのとおりで、中心が外にあるのか個人にあるのかというアイデンティティの違いですよね。僕は両親の仕事の都合で、アメリカとイギリスで生活をしたことがあるんです。それでイギリスに住んでいたときに、数学の授業でクラスメイトが「自信がある」と言ってテストを提出したんですよ。でもその子の答案を見たら、ものすごく間違っていたんですよ。そこで僕はその子に「それ間違っているよ」と教えてあげたら、「あなたはバカね。私のほうが正しいに決まっているじゃない」って言い張るんです。そして先生が最終的に「良衛の方が正解よ」と言ったときに、その子は「ああ、なるほど。そういう考え方もあったかもね」って言ったんです。そこにものすごいカルチャーショックを受けました（笑）。ことのよし悪しではなく、もう考え方、生き方、アイデンティティそのものがまったく違うんですよ。それはもう変えようがないので、「JRPG」が今のまま世界に広がるとは思えません。

——では、「JRPG」が海外で通用する道はまったくないのでしょうか？

御影：そんなことはありませんよ。「JRPG」は、日本文化の「和洋折衷ができる」という素晴らしいところを使うことができるんですから。ですから、「JRPG」を掲げることで「和洋折衷」の理念のもと、アメリカの思う「洋」と日本の思う「和」を大正時代のようにうまく溶け込ませれば、それによって1つの答えが出るのかな、と考えています。もう1つは、たぶんレベルファイブの日野（晃博）さんがやろうとしているであろうことで、スタジオジブリが実体化していることなのですが、「和」を徹底的に、究極まで極めることです。実際「千と千尋の神隠し」などはアメリカで大ヒットしていますし。逆に文化の違いを徹底的に色にすること、そういう魅せ方も「JRPG」の最終形だと思っています。ですから、イメージエポックとしての海外へのアプローチとしては、この2つができれば最高ですね。ですが、まず今回の『最後の約束の物語』でやりたいことは、海外で否定されているところに対して、ド直球に「いや、違いますよ」と言うのではなく、80年代後半から90年代の中盤までに出ていた、古きよき「JRPG」を今だからこそ、再度作ってみる、ということなのです。まずこの1歩を踏み出してみて、それを足がかりに「JRPG」の2つの最終形を作ることができればいいと考えています。それは海外だけの展開ではなく、日本国内でもそうできればと思います。

——『最後の約束の物語』と『ブラック★ロックシューター THE GAME』は同じ「JRPG」というジャンルですが、御影さんの先ほどのお話から考えると「JRPG」からさらに細分化され、まったく異なるゲームとなりそうですね。

御影：『最後の約束の物語』がコマンド入力式というベタな見た目なのに対して、『ブラック★ロックシューター THE GAME』はPSPでは最高峰と言ってもよいくらいのグラフィックやムービーを目指しています。開発を始めたのは『最後の約束の物語』よりもあとなので、そのぶんのノウハウもあります。『ブラック★ロックシューターというキャラクターを最大限生かすための世界観づくり」がテーマとなっていますので、注目してほしいですね。『ブラック★ロックシューター THE GAME』のプロモーションは、6月から本格的に力を入れて行う予定です。ファンの方は楽しみにお待ちください。



「JRPGの最大の魅力は、融合性の高いジャンルだということです」



最後の約束の物語

戦闘システム

Battle System

ストーリーや登場人物も魅力的だが、本作の本質はなんといっても戦闘システム。オーソドックスなコマンド入力式のRPGながらも、JRPGらしさを踏まえながら、さまざまなシステムを盛り込むことで「ただ入力する」だけではないものになっている。

バランスはシビアだがやりごたえのあるバトル

戦闘では難しい操作はなく、4人までのパーティを組んで鋼機兵と戦う。しかしバランスはなかなかシビアなもので、敵がどんな攻撃してくるか、またそれにどう対応すればいいのかといった、戦術的な思考が必要となる。そして最大のポイントは「ロスト（死亡）したキャラクターは蘇らない」ということ。「失敗したら生き返らせればいい」といった救いはないので、戦闘中は「もしものとき、誰をロストさせるか」ということも悩まなければならない。

▼ロストした者は、黄金の武器を扱っていた騎士として丁重に、だがひっそりと葬儀が執り行われる。魔導やアイテムで生き返ることは決してない。



戦いに犠牲は避けられない……!?

Point.1 敵対心のコントロール

バトルでは、攻撃や回復を行ったキャラクターへ敵の意識が向くという「敵対心」の要素を採用している。HPや防御力の低いキャラクターへの敵対心が高いまま放っておくと集中攻撃をされてしまい、あっという間に倒されてしまう。余計な被害をさけるためにも、敵対心はうまくコントロールしよう。



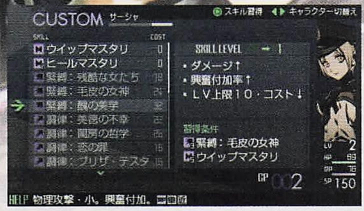
▶攻撃はもちろん、回復、補佐、瀕死状態など、さまざまな行動が敵対心へとつながる。



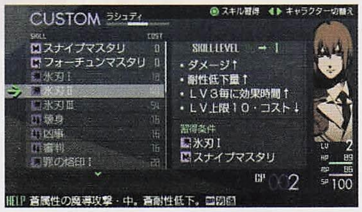
▶敵対心が移ると敵の頭上に「!」が出現。どの味方に敵対心が向いたのかもわかる。

Point.2 スキルの習得

レベルアップをしたときは「スキルポイント」が手に入り、それを振り分けることでキャラクターはさまざまなスキルを習得できる。キャラクターを成長させるためには、レベルだけではなくこのスキルも重要となる。また、どのスキルを優先して習得するかで、バトルのバランスも変化していく。



▶回復系のスキルを覚えるサーシャだが、攻撃系のものも習得。付加効果の興奮とは!?



▶ラシュディは天才魔導士。魔導を使うスキルも多数、覚えていくようだ。

Point.3 魂を削る「SP技」

キャラクターにはHP、MPというRPG王道のステータスのほかに、SP（スピリットポイント）というものがある。これは自身の魂を数値化したものので、スキルの中にはMPではなくこれを消費して発動する技もある。どれも強力な威力を持っているが、SPを使いすぎるとロストの可能性も高まる。



―リリースバレット―

▶SP技は、攻撃ばかりではなくサポート系のものもある。ジャイロはサポート系が多い。

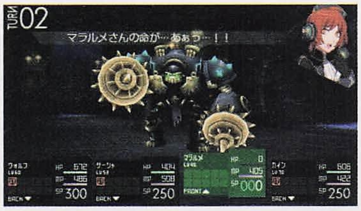


―暴帝の支配権―

▶発動時には専用カットインが見られる。どのキャラクターも一度は見ておく価値アリ。

Point.4 最終魔導「イーリアの秘法」

「ロストしたキャラクターは生き返らない」のが本作の掟だが、ロストとはHPではなくSPが0になること。SPは技の使用のほかに、HPが0になっている（つまり戦闘不能）状態で敵の攻撃を受けると減っていく。そしてSPが0になると、ロストと同時に強力な魔導「イーリアの秘法」が発動する。



▶SPは回復できない。減らしたくなければ、早めに戦闘不能状態から復活させよう。



―聖柩開闢―

▶最後の力を振り絞って発動するイーリアの秘法は、敵をあっという間に殲滅する。

プレイレポート 戦闘編

「あああ～！　やめてぇぇええ‼」と叫びながら戦うのは久々です。叫ぶのは主に初めて遭遇した敵から思わぬ攻撃を受けたときや、ボスのすごい攻撃でキャラクターのHPがごっそり減ったとき。敵の攻撃方法や弱点属性をきちんと把握していれば叫ぶこともないのですが、自分の予想が外れたりスキルによる付加効果が加わらなかったりすると、一気にドキドキハラハラ感が上がります。決して私の気が弱いからではありません。

特にボス戦は（人にもよるのでしょうが）、私は初戦で勝てたことがありません。必ず1回は全滅しています。あれですよ、ひととおり相手の技を見ておいて、それで対策を練るという作戦の1つですよ……すいませんウソです。私の思考がうまくまわらないからです。敵の行動をキチンと見ておけば初戦でも勝てるはず、なのになぁ……。

なにはともあれ、本作ではイージー、ノーマルのどちらかのモードを最初に選べるのですが、ノーマルでは「これハードじゃないの!?」と疑ってしまうほど戦闘は本当にシビアです。それでも、ただ理不尽に敵が強いのではなく、少し頭を働かせて「この敵とはこうやって戦えばいいんだ」という発想が浮かべば乗り越えることができます。個人的に、こうやって脳みそを使うRPGは久々なので、とっても楽しいです！（ライター千歳）



▲見たことのない技を使われると、体が「ビクッ」と強張ってしまいます。そしてキャラクターがその攻撃に耐えてくれると「ほ～っ」と安堵のため息が。コマンド入力画面になったら「さてどうするか」と気合いを入れなおします！

イメージエポックが贈る もう1つの新たなJRPG

新納一哉氏が構築する「ブラック★ロックシューター」の世界とはいったい!?

イラストレーターhuke氏が描いたイラストから生まれ、ボーカロイド・初音ミクのオリジナルソングが乗った動画から爆発的な人気がついた「ブラック★ロックシューター」。フィギュアをはじめとするさまざまなコンテンツに拡大中の今、『世界樹の迷宮』を手がけた新納一哉氏によるディレクションで、ゲーム化も始動している！

ブラック★ロックシューター　THE GAME

■PSP ■2011年8月25日発売予定
■通常版：¥6,279（税込）／
初回限定版WRSチャームBOX：¥6,279（税込）／
ホワイトプレミアムBOX：¥10,479（税込）
■RPG ■イメージエポック ■プレイ人数：1人用



ブラック★ロックシューター

滅亡を辿る人類を守るために作られた、最終兵器。通称＜BRS＞。しかし彼女が覚醒したとき、人類の生き残りはたったの12人という状況に追い込まれていた……。

人類滅亡を阻止するために ＜BRS＞が戦う！





▲▶彼女は地球に侵攻してきたエイリアンや、彼らが操る＜メカ＞と戦う。バトルはアクション性が高そう？



グレイ

BRSが作られる過程において量産されていた、生体兵器の生き残り。BRSと出会ってからは、彼女のパートナーとして活躍することになる。

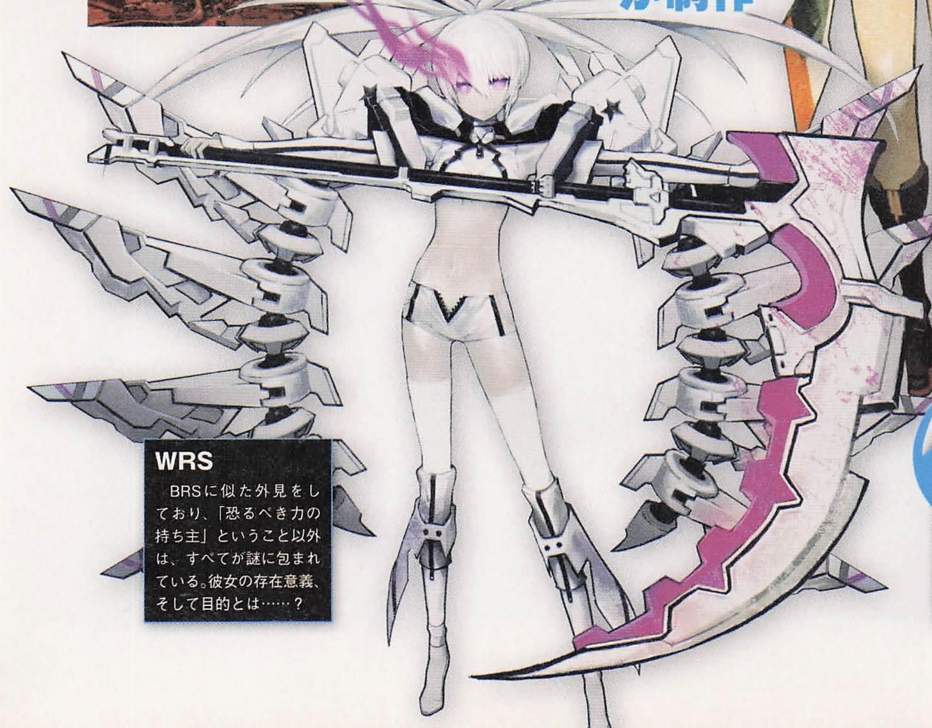
▶無表情だが、何かを見据えているBRS。彼女の視線の先にはいったい何が？



▼物語の舞台は2052年の地球。エイリアンの侵攻により、大地は荒廃している。



アニメムービーは ユーフォーテーブルが制作



WRS

BRSに似た外見をしており、「恐るべき力の持ち主」ということ以外は、すべてが謎に包まれている。彼女の存在意義、そして目的とは……？

豪華な特典についてはこちらをチェック!!

ホワイトプレミアムBOX



WRSのオリジナルフィギュアに加え、huke氏描き下ろしの大型ボックス＆ビジュアルワークスに、オリジナルサウンドトラックも同梱。完全受注生産なので、欲しい人は予約を！

初回限定WRSチャームBOX



デフォルメされたかわいらしいWRSのフィギュアチャーム付き。このチャームは通常版の初回出荷分限定の同梱特典とのことで、確実に欲しい人は早めに予約をしておこう。

3つの世代が語る「私にとってのJRPG」

JRPGの思い出や定義などを、年代別のユーザーに熱く語ってもらった！

RPGの「物語を語る力」よ、もう一度……

40代代表 おしょう

◉プロフィール：本誌編集長。実はゲームに熱中し始めたのは20歳になってからなので、実質30代と変わらないかもしれず。好きなRPGは『デモンズソウル』や現在進行形の『FFXI』など。

自分が最初にRPGに触れたのは、ちょうどファミコン版『ドラゴンクエスト』の1～2作目が発売された頃。学生だった自分は当時、本業そっちのけで演劇にうつつをぬかしていた時期だったんですが、練習中にみんなの口からアドリブで「ギラ！」「マホトーン！」などの言葉が飛び交っていたのを覚えています。最初『ドラクエ』をプレイしていなかった自分は「この人たちはいったい何語を話しているんだろう……」と思っていたものの、ほどなくしてロンダルキアの洞窟を徹夜して通り抜けるハメに（笑）。そしてそんな私や私の周囲だけでなく、糸井重里氏や鴻上尚史氏といった「言葉」「物語」に関わる著名人がRPGに興味を示したのもこの頃でした。やはり当時は、インタラクティブに物語を味わい、それを個別の体験として語り合えること自体がすごく新鮮だったんです。それもあってか、今でも私のRPGに対する捉え方は、「役割を演じる（ロールプレイ）」という要素や、「成長を軸としたシステム」といったものよりも、「物語を体験する仕組み」という意味合いが大きかったりしますね。

もちろん『ドラゴンクエスト』をプレイしたあとは、歴史をさかのぼって『ウィザードリィ』（個人的に、日本でローカライズしたファミコン版は、ある意味"JRPG"だと思っています）に触れ、さらに『（真・）女神転生』シリーズや『ファイナルファンタジー』シリーズに触れ……と、RPGの「想像させる魅力」「システムとしての魅力」「表現としての魅力」も深く意識していくことになります。ですが今でも自分としては、RPGをプレイするなかで「どんな物語をどのように語っているか」というのが一番気になりますね。

ただその一方で、最近のゲームにおける「RPGの"物語る力"」は、画面の表現力がはるかに増したACT、語る物語の幅と深みが増したAVG（A・AVG）、そしてプレイヤー同士の意志が交錯して、意図せぬ物語を紡ぐオンラインゲームに、席を譲っているような気がしてなりません。そしてそんななかで、多くのRPGが物語の幅や新たなシステムではなく、ワンシーンの表現やプレイヤーを長い時間つなぎ止める仕掛けのほうに注力した結果が、ネガティブな意味での「JRPG」という呼称を生んだきっかけの1つだった気がします。

だから個人的には、今こそ日本のRPG作品から、これまでにないインタラクティブな物語、従来のゲームでは語られてこなかった挑戦的な物語が、生まれてほしいと感じます。とはいえ、もしこれまでにない斬新な物語+斬新なシステムの作品が生まれたとしたら、もはやそれはRPGではなく、まったく新しいゲームジャンルになるかもしれませんが……。

いい意味でお約束が詰まった作品がJRPGだと思う

30代代表 編集O

◉プロフィール：初のJRPG体験はFC版『ドラゴンクエスト』。その後『FF』シリーズで、ドラマ性の強いJRPGに夢中となる。お気に入りは『FFⅣ』と『ゼノブレイド』。

今のゲーム業界はどんなジャンルでも、日本市場だけを狙った作品はミリオンヒットさせるのが難しい状況です。でもJRPGの軸をブレずに作られた作品は名作と呼ばれて、結果的に販売実績も残せていると思うんです。特に今はネット環境の発達で、プレイヤー同士が意見を交換しやすく想いを共有できるので、名作と呼ばれる作品は掛け値なしで名作だと断言できますからね。そんな昔よりもファンの目が厳しくなっているJRPGですが、今回改めてJRPGって何だろうと考えてみました。

まずはJRPGというのは、これまで発売されてきた日本製RRGの"お約束"が詰まっている作品の総称だと思うんです。恋愛、死別、裏切りというようなキーワードは欠かせませんよね。どれかしらは必ず、プレイヤーの琴線に引っかかると思うんです。

そして次に思いついた要素は、主人公の名前があらかじめ決まっていること。個人的にJRPGは絵と音のある小説を読む、という感覚に近い遊び方をしているので、主人公の名前はデフォルトが外せませんね。これは『FF』シリーズをプレイして、より顕著になりました。だからJRPGを遊ぶときは、主人公の名前はデフォルトが鉄板ですね。ちなみに『ドラゴンクエスト』シリーズには一貫して主人公の名前はありませんが、リメイクで遊ぶ場合は必ず小説版の主人公の名前を入れています。

また主人公は20歳未満の男女で、主人公たちを導いたり諭したりする大人が仲間にいることも要素の1つ。主人公が思春期の少年少女なら、成長していく姿をわかりやすく描きやすいのかもしれません。今はだいぶこの手法をなぞるJRPGも減りましたが、個人的には鉄板で大好きです。特に今年発売の『テイルズ オブ エクシリア』は、主人公のジュードが15歳の少年なので期待しています。さらにもう1つ欠かせないのが、主人公を導く大人の存在。人生の先輩である彼らがいることで、その言動が成長劇のスパイスとなり、より一層物語の厚みが増すわけです。最近は自分がこの立場の人物と年齢が近くなってきたということもあり、この構図が明確なJRPGはたまりませんね。『ゼノブレイド』のシュルクとダンバンの関係などは、まさにドンピシャでしたよ。

最後になりますが、個人的にメニュー画面があるのもJRPGらしさの1つだと思います。これは古臭いと感じる方もいるでしょう。メニュー画面を開くと時間がストップする……。昔からのJPRGユーザーとしては、このメニューを開いている時間＝安全という感覚が、やっぱりどこか安心しますね（笑）。というわけで以上、ファミコンの『ドラゴンクエスト』からJRPGの成長期、成熟期をリアルタイムで遊び、遺伝子レベル（笑）までJRPG好きな34歳のいち意見でした。

物語がすごく丁寧に描かれていて、感情移入がしやすい！

20代代表 YU

◉プロフィール：電撃プレイステーションでレビュアーを担当している乙女ライター。最近気になっているタイトルは『グランナイツヒストリー』と『グングニル－魔槍の軍神と英雄戦争－』。

物心がついたときには我が家にファミコン本体がありました。小学校に入る前にはSFC本体が発売されていましたが、我が家に来たのは1995年とやや遅め（当時は小学3年生）。初めてプレイしたRPGはSFCの『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語』。で、誕生日にお願いして買ってもらった気がします。ほか家にあったRPGソフトは『聖剣伝説2』『スレイヤーズ』など。実はRPGの王道といわれる『ドラクエ』や『FF』ってあまりプレイしたことがないんです（汗）。

そして翌年に、その後大ブームとなった『ポケットモンスター赤・緑』が登場！ ……とはいっても当時ゲームボーイを持っていなかった私は、友達の話を聞いて「いいなぁ」と思うしかありませんでした。それから少し経ち、マンガ雑誌で『ポケモン』の『青』バージョンが発売されることを知り「買うなら今だ！」と思い、勢いで買っちゃいました。しかし、あとから考えると『青』を買ったのは失敗でしたね（笑）。『ポケットモンスター』は、1つのバージョンでは全部のポケモンを揃えることができないというのは有名な話。『赤』と『緑』は違うバージョンを持っている人と交換すればポケモンをコンプできますが、『青』の場合は『赤』と『緑』のどちらとも交換しないといけないので、ある意味ハードモードでした（汗）。また、通信するときに必要なケーブルもネックでしたね。ゲームボーイ本体はみんなが持っていても、ケーブルを持っている人は意外といなかったんです。そういう意味では、PSPやDSといった、ケーブルを必要としない今のハードは便利です！

こんな感じで幼少のときから既にゲーム文化が発展していたわけですが、今回のコラムのお題を聞いたとき、まず「日本と海外のRPGの違いとはなんだろう？」という疑問が生まれました。海外のRPGはリアルタイムアクションが多く、物語の進め方はプレイヤーの自由です。また基本的に操作するのは主人公のみで、FPSやTPSに近い印象。それに対し日本のRPGはコマンド方式が多く、物語はよくも悪くも「一本道」で、仲間と一緒に戦うものが多い気がします。自由度の低さが嫌いという人もいますが、物語はすごく丁寧に描かれています。主人公と仲間の関係はもちろん、仲間同士のエピソードも絡めているので感情移入がしやすく、内容によって感動したり笑ったり、ときには泣いてしまうことも。戦闘システムはコマンド方式が多いと書きましたが、ゲームによってルールがまったく違い、RPGといってもひとくくりにできないほど多彩になっています。しかし最近はシリーズものが多く、新しい戦闘システムに触れることが少なくなった気がします。今後新風を巻き起こす、オリジナルタイトルに期待したいです！

PICK UP

今後発売される日本製RPG

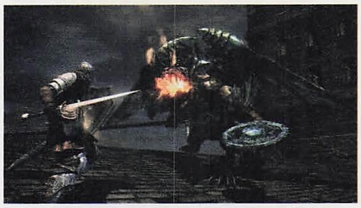
日本のRPG界の未来を担う注目タイトル!!

これから発売される、純国産のRPGを選りすぐって紹介！ 5月発売のRPGはP.60〜をチェック！

DARK SOULS

PS3 2011年発売

●A・RPG
●フロム・ソフトウェア
●価格未定



ダークな世界観とハードな難度のRPGが再び

『デモンズソウル』を手掛けた開発チームが、新たなダークファンタジーRPGに挑む。プレイヤーは「呪われた不死人」。呪いの印に身を刻み、死ぬことを許されない存在となったプレイヤーを、不死人の慣れの果てである亡者や魔物たちが襲う……。今作では、「太陽の騎士」や「黒鉄の騎士」といったNPCを召喚して、助けとすることもできる。シームレス、かつ立体的に作られたフィールドマップを、一歩一歩、じっくりと探索可能だ。世界中の冒険者を探究心と恐怖心で覆った「闇」は、今作ではどのように描かれるのか。そして、その先に希望という名の「篝火」はあるのだろうか。

『デモンズソウル』とは？

「チャレンジ」「発見」「達成感」の3つの要素に重点を置いていた作品。神殿から5つのフィールドへ向かい、ダンジョン最深部にいるデーモンを倒していくのが目的だが、物語の進行順は、ほぼプレイヤーに委ねられ、キャラメイキングなどを含め、非常に高い自由度を誇った。また、オートセーブ機能によって自分のミスを取り消すことのできない緊張感や、近年のRPGにない高い難易度など、抜群のやり込み要素と達成感で国内外から高い評価を得て、さまざまな賞を獲得した。

ここに注目!!

本作のカギを握るシステム「篝火（かがりび）」

広大な世界で冒険の拠点となる「篝火」には、HPの回復、回復アイテムの補充、リスタート地点などの役割がある。さらにオンラインにつないでいた場合、同じマップを冒険している、ほかのプレイヤーの姿を見ることが可能。篝火はフィールドの特定の場所に隠されており、自由に設置することはできない。この篝火をうまく使うことが探索のポイントになりそうだ。



◀深い闇のなか、本作で唯一の癒される場所となる篝火。

TALES OF XILLIA テイルズ オブ エクシリア

PS3 2011年発売

●RPG（揺るぎなき信念のRPG）
●バンダイナムコゲームス
●価格未定



ジュード・マティス CV：代永翼
医者を目指す少年。困っている人を放っておけない性分で、事件に巻き込まれやすい。

ミラ＝マクスウェル CV：沢城みゆき
大精霊を名乗る女性。精霊としての叡智を持つが、人としての常識が皆無で世間知らず。

シリーズ15周年記念タイトルがいよいよ登場！

『テイルズ オブ』シリーズ15周年記念タイトルとして発表された『テイルズ オブ エクシリア』。本作のバトルシステムは、過去作でおなじみの「LMBS（リニアモーションバトルシステム）」を進化させた「DR（ダブルレイド）－LMBS」。2人のキャラクターが協力して戦うプレイスタイルになるが、1人で2キャラを操作するリンクモードも搭載されており、リンクさせるキャラの組み合わせで、さまざまな戦闘効果が発揮される。藤島康介氏＆いのまたむつみ氏の両氏がキャラデザインを担当しており、まさにシリーズ15周年にふさわしいタイトルとなっている。



◀ジュードとミラ。2人の主人公で物語は展開していく。

ここに注目!!

パートナーと共鳴して戦え!!

パートナーとの共闘（リンクモード）を主に置く本作。なかでも注目は、ド派手な演出の共鳴術技！　これは、特定のタイミングで、操作しているキャラクターが技や術を使用すると、リンクしているパートナーが自動的に共鳴して術技を繰り出す合体攻撃。パートナーの組み合わせ、技や術の組み合わせしだいで、さまざまな術技になるようだ。この組み合わせを考えるだけでも、かなり楽しめるかも⁉



◀ジュードとミラの共鳴術技「絶風刃」。交差する風の刃が敵を裂く！

英雄伝説 碧の軌跡（アオノキセキ）

PSP 9/29発売

●RPG　●日本ファルコム
●通常版￥6,090（税込）、ドラマCD同梱版￥7,980（税込）、完全予約限定版￥9,240（税込）



ファルコム『軌跡』シリーズ待望の最新作！

人間の感覚や身体能力を高める薬剤「グノーシス」にまつわる一連の事件は解決した。しかし、それは新たなる物語の始まりにすぎなかった……。『英雄伝説』の第3期として、多くのファンを魅了してきた『軌跡』シリーズ。前作の『零の軌跡』から約7カ月。物語を丁寧に描く作風を継承し、システムをさらに進化させた待望の続編『碧の軌跡』が発表された。大きな試練を乗り越えたロイドたち特務支援課メンバー。本作では、どのような試練が彼らを待ち受けるのか。そして『零の軌跡』で残されたいくつかの謎。ロイドたちの新たな冒険が今、始まろうとしている。



▶『碧の軌跡』の予告ムービーで見られる1シーン。どうやら特務支援課のメンバーのようだが……？

主人公は前作に引き続きロイド！

ロイド・バニングス CV：柿原徹也
クロスベル警察の捜査官。特務支援課として、街の新しい体制に対して取り組むところから、物語は始まる。

ここに注目!!

『零の軌跡』で残された謎とは？

本作のコンセプトは『英雄伝説』史上最大のクライマックス。身体能力を驚異的に高める薬品「グノーシス」と「D∴G教団」に関連する事件は解決したが、いくつかの謎は残されたままだ。教団を追ううちに殺害されたロイドの兄・ガイを殺した犯人は？　教団からキーアを逃した人物は？　クロスベル周辺の遺跡の秘密は？　それらはすべて本作で明らかになる！



▲教団に拘束されていた謎の少女・キーア。彼女に秘められた力とはいったい……。

PSP グロリア・ユニオン

●6月23日発売 ●S・RPG ●アトラス ●￥6,279（税込）

名作S・RPG『ユニオン』シリーズの第3弾！

世界の8割が海に沈んだ世界。海に沈んだ王国の遺産を巡る海賊たちの物語が今始まる。本作は『ユグドラ・ユニオン』『ブレイズ・ユニオン』の流れを組んだ本格シミュレーションRPG。本作の特徴は、お手軽で高次元な戦略が楽しめる軍勢バトル。プレイヤーは自軍の指揮官となり、戦況に合わせて戦場を指揮することで、軍勢vs軍勢の迫力あるバトルが堪能できる。豊富に用意されたステージで、軍勢バトルを思う存分満喫しよう！



▲軍勢が入り乱れるバトルが展開！ どちらかが全滅するまで繰り広げられる。

ここに注目!!

美麗なオープニングムービーはもちろん、色とりどりのドットグラフィックスも『ユニオン』シリーズの魅力の1つ。なかでも軍勢バトルは、小さいキャラクターがモリモリ動き回るので要チェックだ。さらに、超必殺技のド派手な演出も必見！

PSP ダンボール戦機

●6月16日発売 ●RPG（プラモクラフトRPG） ●レベルファイブ ●￥5,980（税込） ※プラモデル「AX-00」同梱

各メディアで人気の「ダンボール戦機」の原作ゲームがPSPで登場

2050年、衝撃を80％吸収する「強化ダンボール」の登場により、ホビー用小型ロボット「LBX」の戦場に変化が訪れる。本作は、LBXによるバトルを描いた人気アニメ「ダンボール戦機」の原作となるRPG。主人公バンが手に入れたLBXをめぐって、さまざまな事件が巻き起こる。物語の導入部であるRPGパートでは、人々との出会いやLBXのカスタマイズが楽しめる。そしてバトルパートでは、簡単なボタン操作でLBXによる白熱のバトルが展開！



▲パーツを集めて、自分のバトルスタイルにあったLBXにカスタマイズせよ！

ここに注目!!

オープニングやイベントシーンには、ハイクオリティのアニメーションが挿入。現在放送中のアニメと運動したストーリーの数々が少年の心をくすぐる。さらにパッケージには、本作に登場するLBX「AX-00」のプラモデル完全封入という豪華仕様！

PSP ファイナルファンタジー 零式

●2011年夏発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●価格未定

『ファイナルファンタジー』待望の新シリーズ

『アギトXIII』からタイトルを変更し、新シリーズとして始動した『零式』。4つの国が持つ、4つのクリスタルをめぐる、国家間戦争を描く本作の戦闘は、スリーマンセル（3人1組）で行われる。戦闘中は、3人から1人操作するキャラクターを選ぶことになり、使用するキャラクターによってバトルスタイルが大幅に異なる。そのため、対峙する敵やシチュエーションで操作キャラクターを切り替えるという、戦略性の高いバトルシステムとなっているのが特徴だ。



▲カード使いのエース。技によっては、カードでできた「役」しだいで攻撃が変化。

ここに注目!!

トレイラームービーでは、アクション性の高いバトルが見られる。そのなかには、「魔導アーマー」や「召喚獣」といった、シリーズになじみのある単語もちらほら。今のところムービーだけで見られる要素だが、戦闘でどのように登場するか要注目だ。

PS3 メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～

●6月23日発売 ●RPG（新約錬金術RPG） ●ガスト ●通常版￥7,140（税込）、プレミアムボックス￥10,290（税込）

アーランド最後の美少女錬金術士――その名はメルル！

魅力的なキャラクターや豊富なイベント、アイテム調合などで人気の『アーランドの錬金術士』シリーズ。そのシリーズ最終作がいよいよ登場！ 物語は、前作の舞台であるアーランドから遠く離れた、アールズという小国の姫・メルルを中心に展開。「冒険」「探索」「調合」といった、シリーズおなじみの要素に加え、新システム「開拓」などが追加されている。メルルを活躍させて、新天地アールズの国を豊かにしていこう！



▲今回の主人公メルルはなんとお姫さま。今までと違った、新たな展開に期待大！

ここに注目!!

本作を彩るのは、岸田メル氏がデザインした魅力的なキャラクター。主人公のメルルを始め、トトリやロロナといった女性キャラたちは、まるで天使のよう！ それが3Dモデルで再現され、ゲーム中を動き回る姿こそ、本シリーズの大きな魅力だろう。

PSP 俺の屍を越えてゆけ

●2011年秋発売 ●RPG ●SCE ●価格未定

名作RPG『俺屍』が“バーンとォ！”リメイク！

急成長し、生まれてわずか2年ほどで寿命が尽きてしまう「短命の呪い」と、人と交わり、子を生かすことのできない「種絶の呪い」を、朱点童子にかけられた一族の戦いを描くRPG。一族の宿敵を倒すため、強い神様と契りを交わし続け、より強い子孫を作っていき、いつかは朱点童子を倒す……。という昨今例のない独創的なストーリーで、今も語り草となっている名作のリメイクが決定。世代交代のドラマが10年以上の時を超え、今再び幕を開ける！



▲一族の手助けをしてくれるイツ花の姿も！ 口癖である「バーンとォ！」も健在のようだ。

ここに注目!!

平安時代の京の都を舞台とした、純和風RPGである本作。リメイクにあたり、ビジュアルは大幅にパワーアップ。なかでも戦闘時のキャラクターや敵モンスターは、まるで鳥獣戯画からでてきたような、水墨画タッチにリファインされている。

PSP グランナイツヒストリー

●2011年夏発売 ●RPG（ファンタジーRPG） ●マーベラスエンターテイメント ●￥5,229（税込）

『朧村正』のスタッフが贈る本格ファンタジー

ハイクオリティな2Dグラフィックスでその名を轟かせているヴァニラウェアと、マーベラスエンターテイメントの最強タッグで贈るRPGの第2弾。本作の舞台は、リスティアと呼ばれる大陸。そのなかで覇権を争う3つの国家、ログレス、ユニオン、アヴァロンから所属国を1つ選び、騎士団を編成して、冒険の旅へと出ることになる。また、戦闘はターン制で、騎士団の職業や隊列、位置取りなども反映される、戦略性の高いシステムとなっている。



▲キャラクターエディットでは、見た目や能力はもちろん、セリフも変更可能だ。

ここに注目!!

注目は、なんといっても緻密な2Dグラフィックで描かれたキャラクターのアニメーション。3Dなのでは？ と見まごうほどグリグリと動き回るキャラクターは圧巻。3Dが席巻するなか、2Dでもこれだけの存在感が出せることを示す意欲作だ。

PS3 ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII

●発売日未定 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●価格未定

戦闘はシームレスアクションであることが判明！

「ファブラ ノヴァ クリスタリス」のタイトル群のなかでも、特に謎が多かった『ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII』。先日公開された情報で、戦闘はフィールド上でのシームレスなアクションバトルであることが判明した。3人パーティによる戦闘では、仲間となるキャラクターごとに性能や特徴があり、扱える武器や能力も異なる模様。また、プレイヤーの操るキャラクターを任意で変更でき、爽快感のあるスピーディーなバトルになりそうだ。



▲シリーズでおなじみのベヒーモスのようなモンスターの姿も見える。

ここに注目!!

リアルタイムでさまざまなイベントが展開していくトレイラームービー。そのなかでも、現代風なビル群の多さに目を見張る。看板には日本語とみられるテキストもちらほら。どうやら新宿やヴェネチアなど、実在する都市をモデルにした街もあるようだ。

PS3 Xbox 360 ファイナルファンタジーXIII-2

●2011年発売 ●RPG ●スクウェア・エニックス ●価格未定

ライトニングの新たな戦いが始まる

超美麗なグラフィックと斬新な戦闘システムで、国内外から高い評価を得た『ファイナルファンタジーXIII』。その続編が発表された。いまだ多くの部分が謎に包まれているが、公開された写真やトレイラー映像から、『XIII』の主人公・ライトニングが引き続き登場することが明らかになっている。だが、彼女の衣装や周囲の様子は劇的に変化。どちらかというと中世のファンタジー世界を彷彿させる。本作では、どんなストーリーが展開されるのだろうか？



▲ライトニングと背中を合わせる謎の男性。タイトルロゴにも登場する彼は何者？

ここに注目!!

トレイラームービーの冒頭で、前作のエンディングが流れる。そのなかでライトニングは「私は2度目の生を得る」と気になる発言をする。今までと雰囲気の違う世界観や、系統と異なる衣装などから、さまざまな推測ができそうだが、はたして……？



想像を絶する王道ファンタジー
～『ドラゴンズ ドグマ』の世界～

カプコン渾身の超大作に密着 秘められた魅力と可能性を探る！

多数の名作ACTを世に送り出しているカプコンが、来年初頭の発売に向け、総力を上げて開発中の本作。それだけにアクション部分のクオリティは非常に高く、これまで体験できなかった高度な攻撃などが軽々とこなせるようになっている。また、冒険の舞台となるフィールドはオープンワールドで表現され、美しくて広大な世界を存分に堪能することが可能。そのほか登場キャラやモンスターのデザインも秀逸で、純度の高い王道ファンタジーのテイストを存分に味わえる。今回はそれらの要素を紹介しつつ、小林プロデューサーと伊津野ディレクターへのインタビューもお届けしよう。











▲▶国王、騎士、魔法、ドラゴンなどが存在する幻想世界を舞台にした本格派のACTがここに！ 誰も体験したことのない大冒険の幕が、いよいよ上がる！

DRAGON'S DOGMA™

今年2011年より、カプコンからこれまで以上に挑戦的な作品が続々と発売されていくことはご存知だろうか。ここで紹介する『ドラゴンズ ドグマ（以下、DD）』を筆頭に、世界中のゲームファンから熱い注目を浴びるそのラインナップをチェックせよ！

Dragon's Dogma（ドラゴンズ ドグマ）
- PS3/Xbox 360
- ACT（オープンワールドアクション）
- カプコン
- 2012年初頭発売予定
- 価格未定
- 1人用（多人数ネットワーク）

3つのキーワードで『DD』に迫る！

『DD』に秘められた魅力を手早く知りたい！ というみなさんのために3つのキーワードで簡潔にまとめてみた。本作では、これらを複合的に楽しめる。



Keyword 1 こだわり抜かれた演出で創造された純粋なるファンタジー世界



▲RPGのベースになることが多いファンタジー世界で極上のアクションを満喫できる。これは胸が高鳴る！

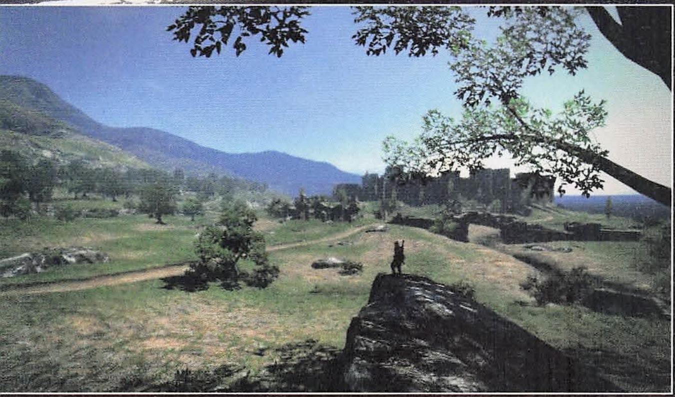
ストーリー、登場キャラ、建物、モンスターなど、あらゆる要素でハイファンタジーの世界を構築。夢と冒険に満ちた世界の空気、そして温度をも感じられそうなフィールドが目の前に広がる！



躍動するモンスター

◀まさに生きているかのような躍動感で襲ってくるモンスターたち。"リアルなファンタジー"を存分に体感できる。





◀プレイヤーの目の前に広がる美麗な世界のすべてが冒険の舞台となる！

Keyword 2 職業や状況に応じて多彩なアクションが可能

主人公の職業は選択可能で、職業ごとに特性や攻撃方法などが異なる。そして、AIで動くNPC「ポーン」との連携がカギを握るバトルも見どころに！ 当然ながら操作性のよさにも期待できる。



▶雇ったポーンの職業によってバトルの難易度が変化しそう。パーティ編成も勝利のポイントに？

プレイヤーキャラ+3人のNPCが基本のパーティ

Keyword 3 マップ切り替えのないオープンワールドなフィールド

フィールドはオープンワールドで作られている。例えば海の向こうにある灯台まで地続きであれば、ロードなしにたどり着ける。すべてが地続きになっている印象で、広大で美しい世界をじっくり味わうことができるのだ。



時間の概念がある！

◀何もしなくても時間が経過し、朝から夜へと切り替わっていく。夜間は当然ながら真っ暗闇に！



"ポーン"が追従

▲ポーンはAIで行動し、それぞれの考えでモンスターに対して攻撃を行う。育てることもできそうだ。



▼心臓を奪われてしまう主人公。ここから壮大なスケールの物語が幕を上げる！





▲ドラゴンの鋭い爪が主人公の胸に突き立てられる！ ドラゴンが告げる「選ばれた者」とは、果たして何を意味しているのだろうか？

STORY ドラゴンとの出会いによって主人公の運命が動き始める！

小さな漁村で暮らしていた主人公は、突如、飛来したドラゴンから宣告を受ける。「お前こそ、選ばれた者だ」と……。そしてドラゴンは主人公から心臓を奪い去り、彼方へと飛び去って行った。だがその後、主人公は再び目覚める。ドラゴンを倒すという運命を課せられた"覚者（かくしゃ）"として。

主人公

ドラゴンによって心臓を奪われ"覚者"として目覚めた主人公。性別や顔・姿は自由にカスタマイズできるようだ。

ハイファンタジー

魅惑の世界を構築する3つの要素を掘り下げる

一般的なファンタジーの定義は幅広く、核となる要素を発展させ、オリジナリティを加えて独自に作り上げられたものがほとんど。だが、本作がベースにしているのはより純度の高い「ハイファンタジー」の世界だ。剣と魔法の文化が栄える中世ヨーロッパ風の世界を舞台に、戦士や魔法使いが力を合わせて巨大なドラゴンに立ち向かう！　そんな誰もが心躍る世界で大冒険を満喫することができる。ここでは、本作の世界を構築する3つの要素について深く掘り下げていく。

FACTOR I 剣と魔法の文化が栄える壮大な世界観

絶対王制のもとで剣と魔法の文化が栄え、モンスターとの戦いが日々繰り返されている……。そんな夢と冒険に満ちたハイファンタジーの世界をリアルかつ繊細に描いているのが本作の魅力の1つ。これまでに体験したことのない世界がここにある！





◀石造りの王城。こちらも細かくデザインされていて、まるで写真を見ているかのような仕上がりだ。冒険心をくすぐられる！

▲遠くに連なる山々、美しい草原、巨大なモンスターなど、すべてが驚異的なクオリティで描かれる。「幻想」が「リアル」になる！



INTERVIEW Part I

"ファンタジー"部分の魅力とは？

画面写真だけではわからないこと、そして現段階では隠されているシステムや要素について、プロデューサーの小林裕幸氏とディレクターの伊津野英昭氏に直撃！　まずは"ファンタジー"部分の魅力について聞いていく。

ポーンの存在が、ハイファンタジーの作風になった理由の1つです

――『DRAGON'S DOGMA』の企画は、どのような経緯でスタートしたのでしょうか？

小林裕幸氏（以下、敬称略）　完全新作で大規模のACTを作ろう！　と考え始めたのが発端ですね。そこから伊津野にアイデアを出してもらって企画として進めていきました。

伊津野英昭氏（以下、敬称略）　だから最初の段階ではハイファンタジーの作風で制作することは決まっていなかったんです。私としてはオリジナルのオンライン要素が盛り込まれていて、なおかつオープンワールドで世界を自由に移動することができる新しい形のACTを、まず考えていきました。

――タイトルを略すと『DD』になりますが、やはり「ダンジョンズ&ドラゴンズ」を意識されてのことですか？

小林　これは狙ったわけではないんですよ(笑)。

伊津野　知名度のない完全新作のタイトルを語呂や響きで決めるとわかりづらくなってしまうので、少しでもゲームの世界観を理解してもらうために「ドラゴン」という単語は外せなかったんです。で、その前後にどんな単語を入れようか考えていきまして、やっぱり竜の言葉に導かれて主人公が冒険していく物語から「竜の教え」とか「竜の考え」という意味の「DOGMA（教義）」がいいんじゃないかなと。その2つをならべて略したら偶然『DD』になったという感じです。

――最初に「ドラゴン」という単語が決まったのは、ハイファンタジーとしてのイメージを強調するためですか？

伊津野　それもありますし、そもそもハイファンタジーの作風で作ることに決まったのは、物語的にもゲーム的にもキモになってくるポーンの存在が理由の1つでしょうね。

小林　細かい設定を説明しますと、主人公は人間ですが、この世界にはほかに、人間に限りなく近い生き物（種族）のポーンが存在するんですよ。ただ、こういった設定を説明しても理解してくれる人が少なかったので……。それでどこかに安心できる足がかりが必要と考えまして、謎めいた種族が存在していても不思議ではないハイファンタジーという作風に決まり、それを表現するのに最適な単語が「ドラゴン」だったと。ハイファンタジーといえば映画にもなっていたりしますので、おそらく世界中の人が直感的に理解できますよね。

伊津野　本作の絵のタッチにしても"フォトリアル(写実的)"というキーワードで作っているんですけど、もう少し絵画風

FACTOR Ⅲ 各地に棲息する異形のモンスター

平原や洞窟など世界のあちこちに棲息し、人々を襲って生活を脅かす異形のモンスターたち。本作にはハイファンタジーとしておなじみのものが続々登場する。その存在感あふれる精細なビジュアルや多彩なアクションも大きな見どころとなるはず。




破壊と混沌の象徴 ドラゴン

▲▶誰もが恐れ、ときに崇める偉大な存在。数十年に1度、人々の生活圏に現れては破壊の限りをつくし、莫大な災厄を振りまいて去っていく。果たして、その忌まわしき運命を断ち切ることができるのか？



群れで行動する残虐な魔物 ゴブリン

▶武器や盾を備え、小柄ながらも侮れない戦闘能力を持つ魔物。また群れで行動することが多く、ときには連係攻撃を仕掛けてくることも！ 油断は禁物だろう。




大空を駆ける怪鳥 グリフィン

▶巨大な翼で空を自在に飛び回る怪鳥。鋭いクチバシや爪はもちろん、巻き起こす旋風も危険！



地上最大級の魔獣 ハイドラ

▶複数の首を持ち、さまざまな方向から獲物を狙う獰猛な魔獣。その首は斬り落とされても再生するという。

FACTOR Ⅱ 個性豊かな登場キャラ

壮大なスケールの物語をよりドラマチックに彩る登場キャラの存在も見逃せないところ。特に王様や騎士は、ハイファンタジーには不可欠といえる要素。彼らの活躍にも期待したい！



キナ

主人公の幼なじみで、控えめだが強い意志を持った女性。いつも主人公のことを気にかけている。

アダロ

漁村の村長。面倒見がよく、主人公やキナの親代わりをしている。老人だが、鍛えられた体を持つ。



漁村カサディス

物語は静かな漁村からスタートする

海の恵みを生活の糧とする静かな漁村で、住人たちはつつましく素朴な暮らしを送っている。朝は漁師たちの活気に満ち、普段はのんびりとした雰囲気である。




グラン・ソルンの城

かつて国を救った英雄が治める城

"竜を倒した偉大な戦士"と呼ばれるエドマン王が居を構える城。美麗というよりも武骨な印象で、ドラゴンやモンスターの侵入を防ぐため、城塞は強固に作られている。

領王エドマン

グランシス地方を治める領王。ドラゴンの再来に備えて、軍の整備を進めている。

エリノア

領主の3人目の妃。優しい性格のためか、城での厳かな暮らしにとまどい気味。



PRODUCER 小林裕幸

『戦国BASARA』シリーズの生みの親として知られるクリエイター。本作においては、企画・開発の全般を統括するプロデューサーとしてその手腕を振るう。



DIRECTOR 伊津野英昭

対戦格闘ゲームを中心に数多くの作品に携わってきたクリエイター。代表作は『ジャスティス学園』『デビル メイ クライ 3』『デビル メイ クライ 4』など。

にしたり、イラスト風にすることもできたと思うんですよ。ただ誰もがひと目で理解できて、リアリティも感じられるクオリティにするために、フォトリアルで描いています。

小林 海外ユーザーを重視してこのグラフィックに？ ということをよく聞かれますが、そうではありません。見た目のインパクトとわかりやすさを重視したものです。

——世界観は中世のヨーロッパがベースなのでしょうか？

小林 あくまでもヨーロッパ風という感じですね。あまり時代や地域を限定してしまうと、世界が小さくなってしまうので。ゲーム的に少し解釈を変えて作っています。

——主人公には決められた名前がないようですが、ゲーム開始時にプレイヤーが入力することに？

小林 主人公は名前を入力したり性別を変更したり、容姿も自由にエディットできます。今回公開している赤髪の青年はあくまで1つの例ですので、この青年しかエディットできないというわけではありません。

——エディットの幅はどれくらいありますか？

小林 膨大に用意してあります（笑）。基本的に物語に登場するキャラはすべてエディットで作られていますので、少年、青年、お爺さんも作成できますし、身長や体型も変えられます。大男から小さな女の子まで可能ですね。もちろんそれはイベントシーンにも反映されるのですが、その部分を制作するのにものすごく苦労しました。

伊津野 身長によってカメラの位置が変わりますし、ほかのキャラに近づく場面でも調整が必要になってきますし。

——主人公は心臓を奪われても生きていますが、ゲーム的にも死ぬことのない体になっているのですか？

伊津野 いえいえ、心臓は奪われますが死んだわけではなく、以前と変わらずに生きています。なのでバトルでダメージを受けると死にますし、死ぬとゲームオーバーになります。

小林 心臓を奪われたことで覚者となって、ポーンと契約できるようになった。その点が特別なだけで、そのほかは普通の人間と変わりません。ただ、ポーンは人間とは違うので死んでも生き返ります。この点は謎の1つなんですけど（笑）。

バトルアクション

多彩なアクションで強敵に立ち向かえ！

ファンタジー要素で彩られた作風と並んで、本作の大きな魅力になっているのがバトルアクション。ときにはスタイリッシュに、ときには泥臭くも思える多彩な戦い方を自在に実現することができ、巨大なモンスターとの命がけのバトルをありのままに体験できる。また職業によって特性や攻撃方法が違ったり、ポーン（NPC）と呼ばれる仲間と連携できるなど、より奥の深いバトルが満喫できるのもポイントだ。戦い方を考え、さまざまな攻撃を駆使して、行く手に立ちふさがるモンスターたちへ挑め！



1人用多人数ネットワークアクションゲームとは？

モンスターとのバトルは3人のポーンを雇い、最大4人のパーティで挑むのが基本となる。ちなみにポーンとは1つの種族のようだが詳細はまだ不明。また、オンライン要素に関してもまだ秘められた部分が多い。今後の情報に注目しよう。

画面の表示から攻撃アクションを推測

まだ暫定的だと思われるが、画面の表示で抜刀、投げる、大攻撃、小攻撃、ジャンプのアクションを確認できる。このほかボタンの組み合わせで繰り出せるアクションも多数用意されているようだ。



職業によって、さまざまな違いがある

本作では主人公の職業が選択可能で、それによって特性や攻撃方法などが大きく異なる。現在判明している3つの職業を紹介しよう。

MAGE メイジ

神秘の力"魔法"の使い手

攻撃・回復・補助など多彩な魔法を使って戦う職業。属性を考慮することで、より大きな効果が得られるようだ。





▲各魔法には詠唱時間があり、詠唱が終わらないと発動できない。おのずと後方支援が中心になりそうだが……。

STRIDER ストライダー

弓で敵を射抜く！

"軽業師"を思わせる身のこなしで立ち回る職業。弓による攻撃や、モンスターに飛びついて傷を負わせる戦術を得意とする。





▲弓は遠距離から狙えるので反撃を受けにくい？　また空中のモンスターに対して有効な攻撃手段になりそうだ。

FIGHTER ファイター

近接戦闘はおまかせ

鋭い剣、強固な鎧、大きな盾で身を包んだ戦闘のエキスパート。高い攻撃力と防御力を備え、近接戦闘でモンスターに立ち向かう！





▲攻守に優れるため、積極的に戦いを進められそう。ただ装備の重量による影響があるなら、スピードが弱点？

INTERVIEW PartII

"アクション"部分の魅力とは？

第1報ということで、まだまだ多くの要素が秘められていると思われるアクション部分についても、小林氏と伊津野氏に聞いてみた。気になるネットワーク関連の要素についても踏み込んでいるので、チェックしておいてほしい！

まったく新しいゲームなので当てはまるジャンルがないんです！

――巨大なモンスターに対して複数の仲間で戦いを挑んでいる画面写真を見ると『モンスターハンター（以下、MH）』シリーズを連想する人もいると思うんですよ。その点において『MH』との差別化や、気を付けている点はありますか？

小林　戦闘だけを見ると『MH』に見えるのは仕方ないと思うんですよ。ただ『MH』は狩ることが目的じゃないですか。『DD』は戦闘のほかにも物語を進めたり、謎解きをしたり、いろいろな目的がありますので。端的にいうなら、冒険を構成するさまざまな要素の1つとして戦闘があるんです。

伊津野　大まかなイメージとしては、みんなで協力するゲームではなくて、みんなが主人公に協力してくれるゲームなんです。街の住人とか、ポーンとか、モンスターとか、世界のすべてが手伝ってくれて、プレイヤーはまっすぐ目的に向かいながら冒険を楽しんでいくと。

――オープンワールドで作られた世界というのは、実際の縮尺でいうとどれくらいの広さになるのでしょうか？

小林　そこそこのサイズの半島がありまして、ちょっと高い場所から見渡して目に入る場所なら自由に行けますね。周辺には街とかダンジョンもありますので、けっこうな広さです。ただ物理的に行けるというだけであって、その過程でモンスターに阻まれることもありますけど。

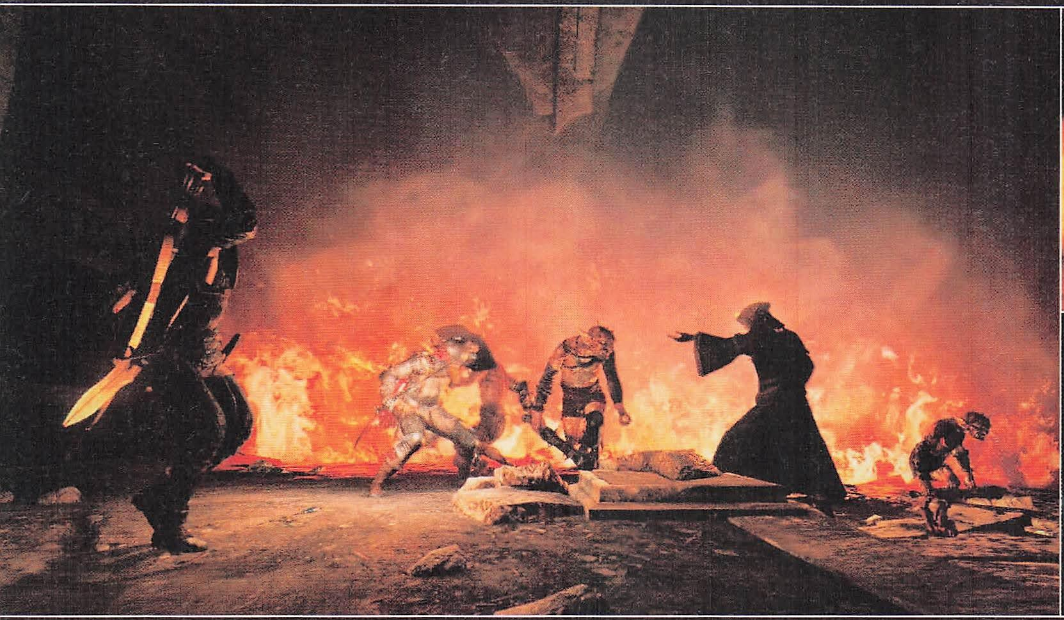
伊津野　巨大なモンスターなら遠くから見えますので、実際にそこまで行けば戦えますし、逆に逃げたければ遠回りするのもいいですし。そういうシチュエーションを作りたかったのが、オープンワールドにした理由の1つですね。

――時間の変化というのも気になるところですが……。

小林　進み方は実際の時間よりも早いですけど、この世界の時計もきっちりと24時間で刻まれます。時間によって生じる影響はたくさんありまして、例えば昼は街の中を人が歩いていますが、夜になると家に帰るので誰もいなくなったり。当然、遭遇するモンスターも昼と夜で変わったりします。

――第1報では3種類の職業が公開されましたが、これらが基本になるということでしょうか？　また、それぞれの特徴についても改めて教えてください。

小林　ほかにも職業はありますが、最初はファイター、ストライダー、メイジの3種類から選んでもらいます。それぞれの特徴としては、ファイターは唯一、ガードというアクショ

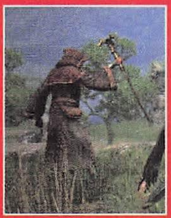






“ポーン”には指示ができる?

ここまでいくつか戦い方を紹介したが、これらを実現するには仲間であるポーンたちと連携する必要がありそう。ただ現時点では、ポーンに対する指示の出し方や内容は不明。この点についても今後の情報に期待しておこう。



▶体にしがみつけば頭や首などの急所を確実に狙える。だが飛び上がられたらどうなるのか?



グリフィンによじのぼる

効果的な戦い方を見つけ出せ!

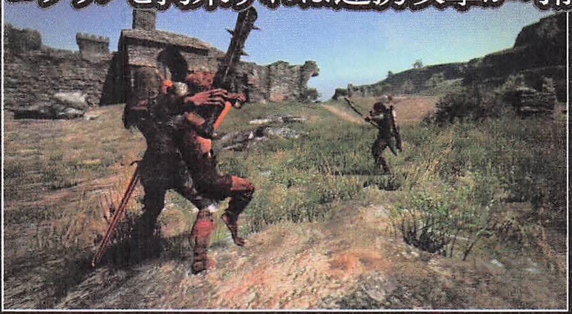
武器を使った通常の攻撃に加え、モンスターを拘束したり、体に飛びついてダメージを与えたりもできる。また、炎を放つと体に燃え移ったり、剣で敵を斬ると血がにじんだりする演出も。臨場感たっぷりのバトルを堪能できる。

▶炎によって翼が黒ずんで、刺し傷で頭部に血がにじむ! こうした細かい演出が戦いのリアリティを高めてくれる。



炎が燃え移り、頭部に血がにじむ演出も!

ゴブリンを拘束すれば連携攻撃が可能に!



◀ちょこまか動き回るゴブリンも、拘束すれば確実に致命傷が与えられる。効率的な戦い方を探すことがバトルのポイントに!

ンができるんですよ。ストライダーは弓と両手ダガーの2種類の武器を持っていまして、自由に切り替えて戦えるようになっていますね。メイジについては今後の情報で(笑)。

——プレイ人数が1人なのに多人数ネットワークというのは、どういった仕組みなのでしょうか?

伊津野 パーティは「主人公+AIで行動するポーン①②③」の最大4人が基本になります。このうちポーン①だけはプレイヤーが育成できまして、残りの②③は街などで雇うか、サーバーに接続してほかのプレイヤーが育成したポーンをレンタルして加えることになります。

小林 つまり1人でプレイしていても、ポーンを借りることでその友だちと一緒に遊んでいるような感覚が味わえてしまうと。これが『DD』の大きな特徴の1つですね。

——ジャンルはACTですがいろいろな要素が詰まっていて、ひとくちにACTとは言い難い内容になっていますね。

小林 ジャンルについてはすごく悩みましたね。ACTとRPGではまったくイメージが違いますし。まったく新しいゲームなので当てはまるジャンルがないんです!

伊津野 冒険を楽しむゲームなので、冒険を英訳して使おうとしたらアドベンチャー(AVG)になってしまって(笑)。

小林 いろいろと考えたすえ、最終的に「オープンワールドアクション」に落ち着きましたけどね。

——最後に読者に向けて熱いメッセージを!

小林 ようやく発表できて嬉しく思っています。みなさんに体験してもらえる機会は少し先になってしまいますが、きっと想像を超える内容に仕上げられると思いますので期待して待っていてください。

伊津野 やりたいことを当たり前にできるようにがんばって開発しています。発売は少し先ですが、ぜひぜひ期待していただければいいなと思っています。





これまでにない究極の冒険を心して待て!

カプコン、2011年の挑戦②

まだ終わらない恐怖のスパイラル！

15周年を迎えた『バイオハザード』シリーズは、今年もさまざまなラインナップが登場。TPSやHDリマスター作品、手軽さや3D立体視など、幅広い遊びの要素で私たちを楽しませてくれる。

BIOHAZARD Operation Raccoon City

■バイオハザード オペレーションラクーンシティ

■PS3/Xbox 360 ■STG（TPS） ■カプコン ■発売日未定
■価格未定 ■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大4人）

ラクーンシティが舞台の本格派TPS

TPSとして新たな境地を切り開く本作は、ストーリーを追うキャンペーンモードはもちろん、チームに分かれて対戦するマルチプレイ対戦モードなどを搭載。ゾンビを捕まえて銃撃を防いだり、ゾンビを誘導して敵部隊を襲わせたりと、戦術性がかなり高い内容になっている。物語に描かれるのは、バイオハザードが発生したラクーンシティにおいて、アンブレラのU.S.S.とSPEC OPS、クリーチャーによる三つどもえ戦だ。



TPSとしてさらに進化した もう1つの『バイオハザード』

プレイヤーキャラクター紹介 アンブレラ特殊部隊U.S.S.

バーサ
女性隊員の衛生兵。優れた医療技術によって、傷ついた仲間を治療する。

スペクター
戦場の情報分析を行う通信兵。索敵能力が高く、狙撃手として行動することも。

ベルトウェイ
がっちりとした体の工作兵。爆発物の扱いに長けており、部隊の主戦力となる。

ベクター
素早い動きを必要とする偵察兵。自身の姿を隠すスキル「アクティブカモフラージュ」を扱える。



▶TPSの要素を取り入れて従来のシステムを一新した『4』。



▼『コード：ベロニカ完全版』も鮮明なグラフィックに。2作品を収録したお得な1本。

『4』『コード：ベロニカ 完全版』の 2タイトルが鮮明グラフィックで再登場！

BIOHAZARD REVIVAL SELECTION HDリマスター版

■バイオハザード リバイバルセレクション

■PS3/Xbox 360 ■A・AVG（サバイバルホラー）
■カプコン ■発売日未定 ■価格未定 ■プレイ人数：1人用

2つの名作を収録したHDリマスター版

他機種で発売した2タイトルを、PS3とXbox360向けに画面解像度が高いグラフィックへとリマスター。収録されている『4』はラクーン市の消滅から6年後、レオンがヨーロッパの寒村を訪れたときの物語。一方の『コード：ベロニカ完全版』は、ラクーン市の消滅から約3カ月後にクレアが絶海の孤島から脱出する物語である。どちらも人気タイトルであり、『バイオハザード』ファンならぜひプレイしておきたい。

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D

■3DS ■ACT（サバイバルアクション） ■カプコン ■2011年6月2日発売予定
■¥4,800（税込） ■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大2人）

シリーズの人気モードが進化

本作は、制限時間内に敵をたくさん倒してスコアを競うことが目的となっている。元々は『3』『4』『5』に収録されているボーナスモードで、プレイの手軽さと敵をまとめて倒す爽快感から、やり込むプレイヤーも多かった。注目ポイントは、新たなシステムや数々のミッションを搭載してパワーアップしているところ。豊富な装備武器やキャラクターの能力を上げるスキル（30種類）を自由にカスタマイズでき、さまざまなプレイスタイルで楽しめる。

勢力の概要



無数のクリーチャーを倒しまくる爽快バトル



▲制限時間があり、弾薬も限りがある。弾薬を使って一気に殲滅するか、それとも弾薬を節約して体術で倒すかなどの判断力が問われる。



▲生物兵器のサンプルを収集すべく、各地で暗躍しているアルバート・ウェスカー。

3DS PS3/Xbox 360

ベールに包まれた完全新作の『バイオハザード』

▼▶船内をさまよう敵に立ち向かうジル。船内で起きたバイオハザードの惨劇がうかがえる。豪華客船の失踪事件に隠されたストーリーとは!?





3D立体視によってリアルな恐怖を描く正統派『バイオハザード』



クリス・レッドフィールド

ジル・バレンタイン

BIOHAZARD REVELATIONS

バイオハザード リベレーションズ

■3DS ■A・AVG（サバイバルホラー）
■カプコン ■発売日未定 ■価格未定 ■プレイ人数未定

シリーズのコンセプトが3DSに継承される

完全新作ストーリーとなる本作は、BSAA（対バイオテロ部隊）のジルやクリスがゴーストシップと化した豪華客船に乗り込む物語（年代は2005年）のようだが、詳細は明らかになっていない。立体映像と質の高いグラフィックにより、実際にその場にいるような臨場感や歩く感覚の生々しさなどが味わえ、新しい恐怖感を体験できる。それ以外にも新感覚の操作性や恐怖を感じられる仕掛けが組み込まれているかもしれない。

※『バイオハザード ザ・マーセナリーズ3D』には『バイオハザード リベレーションズ』のパイロットバージョン（体験版）を収録。『バイオハザード』シリーズ新作の進化の片鱗を体験することができる。

『SF』史上最大の祭が始まる！

（ストリートファイター）

『ストリートファイター』（以下、SF）シリーズの、最新2タイトルを紹介。1つは、有名格闘ゲームとのコラボ作品。もう1つは、現在アーケードで稼働しているシリーズ最新作の移植タイトルだ。

独自路線を歩んだ2大タイトルがメーカーの枠を超えて融合！

長きにわたって数々のシリーズ作品を輩出し、根強いファンが多い格闘ゲーム『SF』と『鉄拳』。その両シリーズのコラボレーションがついに実現する！　『SF』シリーズは、前後とジャンプの移動を軸にした2D対戦格闘で、近距離から遠距離までキャラクターによって得意距離はさまざま。一方の『鉄拳』シリーズは、前後と左右の移動が軸となり、近距離から中距離の近い間合いで技を出し合う3D格闘である。似ているようで違う部分も多い両作だが、『SF』シリーズと『鉄拳』シリーズのどちらのプレイヤーもスムーズに遊ぶことができるシステムが備わっている。異なる2つのゲームシステムをいかに融合させているかを探るべく、3つのポイントに注目しよう。

注目ポイント① TAG 自由に交代できる2対2のチーム戦

本作はキャラクターを2人選んで戦うタッグマッチ。対戦中は自由に交代でき、2人のうちどちらかの体力がなくなると決着がつく。ピンチを脱出したり、連携攻撃で一気に勝負を決めたりと、パートナー交代が勝負のカギとなりそう。



▲同シリーズのキャラクター同士はもちろん、シリーズを超えたタッグも組める。相性のいい組み合わせを見つけるのも醍醐味だ。



◀2対2のタッグマッチ形式は、『SF』『鉄拳』のどちらの過去作品にも存在する。交代システムの詳細が判明するまでしばし待て。

STREET FIGHTER X TEKKEN

■ストリートファイター X 鉄拳
■PS3/Xbox 360　■FTG
■カプコン　■発売日未定　■価格未定　■プレイ人数未定

最高の2D格闘と最強の3D格闘のドリームマッチ!!



リュウ
強い相手を求める流浪の格闘家。暗殺拳を源流とする格闘術で闘う。

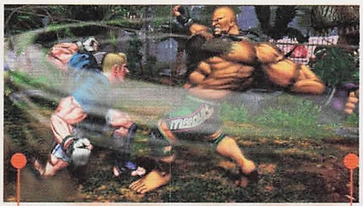
一八
世界有数の財閥を築いた三島一族で、三島流喧嘩空手の使い手。

参加する主なキャラクター



ガイル
軍用格闘技マーシャルアーツで闘う軍人。

キング
プロレス技に長けているマスクマン。



アベル
記憶喪失の若者。軍隊の総合格闘術を使う。

マードック
バーリートゥーダー。キングとは友人。



春麗
インターポール所属の刑事。父の仇を追う。

ボブ
格闘技の天才。肉体改造で現在の姿に。



ケン
世界的富豪・マスターズ家の御曹司。リュウの同門。

ニーナ
暗殺者である父より、幼少の頃から暗殺術を学ぶ。

注目ポイント③ 対飛び道具 『鉄拳』キャラは移動技で対応!?

『SF』のキャラは、大半が遠距離から攻撃できる飛び道具を繰り出せる。それに対し『鉄拳』は、遠距離攻撃ができるキャラが極端に少ない。そのため特殊ステップを持つキャラクターもいるようだ。



◀ガイルのソニックブームは高性能な飛び道具。写真では、キングがソニックブームを避けながら間合いを詰めているように見える。

注目ポイント② 操作性 6ボタン形式のほかに4ボタン形式もサポート

6ボタン形式の『SF』シリーズは、必殺技を出すときに複数の方向入力といずれかのボタンを押すというコマンド入力形式の操作感が特徴。一方4ボタン形式の『鉄拳』シリーズは、ボタンの組み合わせと連続入力が軸で、触り心地のある操作感が特徴となる。本作は『SF』『鉄拳』どちらのシリーズから遊び始めたプレイヤーでも気軽に遊べる操作性を重視。好みのスタイルで対戦しよう。



▲『鉄拳』シリーズのキャラには、『SF』シリーズのキャラにはない未知の動きがある。



▲『SF』シリーズおなじみの技や飛び道具は、『鉄拳』シリーズのプレイヤーには脅威に映る!?



▲4ボタンで繰り出すコンボは『鉄拳』ファン納得の出来。また、本作ならではのコンボも繰り出せる模様。

CHECK! 『モンスターハンターフロンティアオンライン』とのコラボ!

Xbox 360のパッケージ版には、特典として『MHF』で使用可能な防具が入手できるイベントコードが同梱されている。この防具はリュウと春麗の衣装を模しており、ここでしか手に入らない！



オンラインモードの強化要素

●どちらでもロビー
『スパⅣ AE』と前作『スパⅣ』の、どちらのプレイヤーともマッチングが可能になる設定。

●エンドレスバトルでのロビー名設定
エンドレスバトルでロビー名が設定可能になり、ユーザー同士のミスマッチが起こりにくくなっている。

●マイチャンネルアドバンス
リプレイを3種類の方法から検索でき、観賞したリプレイが自動的に保存される。最大50ファイルまで配信可能。

●リプレイフォロワー
任意のプレイヤーをフォローすることで、そのプレイヤーのアップロードされた最新リプレイを保存できる機能。

●エリートチャンネル
PPランキング上位のみのリプレイが楽しめるチャンネル。通常のチャンネルとエリートチャンネルの切り替えが可能。

PS3／Xbox 360

殺意の波動に目覚めたリュウ

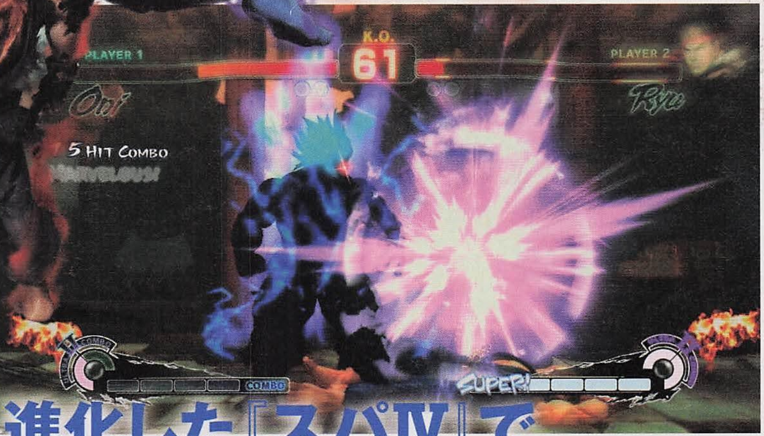


殺意の波動によって修羅の道へと足を踏み入れ始めたリュウ。技は大きく変化した。

狂オシキ鬼



殺意の波動にさらされ続けた豪鬼が変貌した姿。豪鬼の技をベースに、新必殺技が追加。



進化した『スパⅣ』で あの激闘がよみがえる!!

SUPER STREET FIGHTER IV
ARCADE EDITION

新キャラが追加されシステムも強化！

前作『スーパーストリートファイターⅣ』(以下、スパⅣ)が発売されてから約1年、現在アーケードで稼働中の『スパⅣ AE』がついに家庭用ゲーム機に移植！　6月7日配信予定のダウンロード版と6月30日発売予定のパッケージ版の2種類がある。ダウンロード版のプレイには『スパⅣ』のディスクが必要となるので、『スパⅣ』を持っていないユーザーは、パッケージ版を購入しよう。本作で使用可能なキャラクターは、前作の35人に加え、アーケード版で最初から使用可能だったユンとヤン、そして後日使用が可能となった殺意の波動に目覚めたリュウと狂オシキ鬼の合計4人が追加。さらにネットワーク関連のシステムが格段に強化されているので、それらの要素をチェックしておこう。

■スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション
■PS3/Xbox 360 ■FTG ■カプコン ■パッケージ版：2011年6月30日発売予定／DL版：2011年6月7日配信予定 ■パッケージ版：¥3,990（税込）／DL版（PS3）：¥1,500（税込）／DL版（Xbox 360）：1200マイクロソフトポイント ■プレイ人数：1～2人／オンライン対応（最大8人）

魅力的なタイトルが続々と展開！

代表的なシリーズ作品以外にも、さまざまな機種で魅力あふれるタイトルが登場する。ここでは、それぞれジャンルの違う3タイトルを紹介する。なかでも『謎惑館』は、立体音響に特徴がある注目作品だ。



感覚を駆使して謎を解く立体音響アドベンチャー

『謎惑館』は、3DSスクリーン、3DSカメラ、ジャイロセンサーなど、3DS独自の機能をフルに活用して遊ぶ、今までにない斬新なアドベンチャーゲーム。ふと目が覚めると見知らぬ館の一室にいたプレイヤーは、謎を解きながら館の中をさまよって出口を探し出すのだ。謎を解くためには、周囲を見渡せる部屋の模様、どこからともなく鳴り響く音など、感覚を駆使して部屋の様子を感じなければならない。この摩訶不思議なゲームを紐解くべく、ゲームに深くかかわる3つの謎を解説していこう。

謎惑館 ～音の間に間に～
■3DS ■AVG（立体音響アドベンチャー）
■カプコン ■2011年夏発売予定 ■価格未定 ■プレイ人数：1人用




謎につつまれた 魅惑的な館へようこそ






▶ゾンビプロレスのリングに上がるフランク。群がるゾンビを叩きのめせ！



▼ゾンビアウトブレイクから5年。フランクがフォーチュン・シティに!!

フランク・ウエスト
ゾンビ感染者になってしまったジャーナリスト。Zombrexの購入代を手に入れるためTVショウに出演。

ついにあの男がやってきた！

かつての英雄が再起をかける！

『デッドライジング』シリーズは、さまざまな武器やアイテムを使ってゾンビたちを豪快に倒していくアクションゲーム。『2』の舞台となったフォーチュン・シティにおいて、『1』の主人公であったフランク視点のストーリーが展開する。新たなエリアや新しいコンボ武器なども登場するので、シリーズ経験者も新鮮な気持ちでプレイできる。また、『1』でお馴染みのカメラ機能も搭載しているので、スクープ写真をたくさん撮ってフランクをレベルアップさせよう。



デッドライジング2：オフ・ザ・レコード
■PS3/Xbox 360/PC ■ACT（ゾンビパラダイスアクション）
■カプコン ■2011年秋発売予定 ■価格未定 ■プレイ人数未定

謎惑館のなぞ1 立体音響により臨場感バツグン！

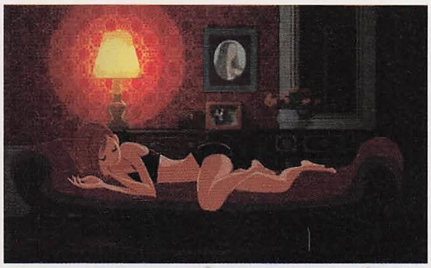
このゲームは、イヤホンやヘッドホンが必須となっている。例えば、右後ろでグラスが割れたり、ボールが転がったりしていると、本当にそちらのほうから音が感じ取れるという「立体音響」（オトフォニクス）システムを採用している。ぜひそのスゴさを耳で体感してほしい。

用意する周辺機器



謎惑館のなぞ2 不思議なキャラクターがいる不思議な部屋の謎を解け！

謎惑館にはたくさんの部屋があり、個性的なキャラクターが数多く登場する。それぞれの部屋の中を調べたり、キャラクターの話を聞いたり話しかけたりすることで、パズル、なぞなぞ、アクション、対戦などバラエティーに富んだゲームが行われ、部屋の謎を解き明かしていく。



◀女性に話しかける？ それともタッチペンで……!?

謎惑館のなぞ3 ボタンを使用しない独特の操作方法！

♪マークがあるときに謎惑館の住人にマイクに向かって話しかけると、さまざまな返答をしてくれる。

また本体を動かして操作したり、逆に揺らさないように持ち線香花火を長く楽しんだりすることもできる。

謎惑館の操作方法

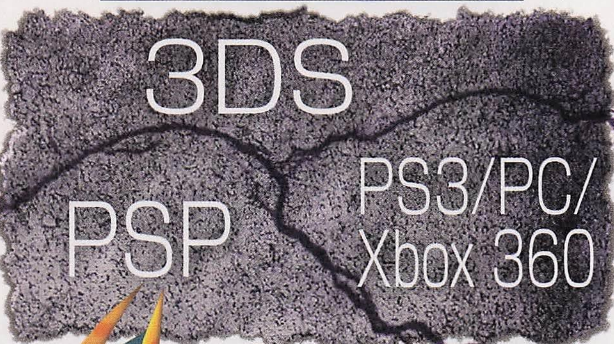




◀本体を傾けたり、上下左右に動かしたりすると部屋を見渡すことができる。怪しい場所はタッチペンで調べられる。

▶ゲーム内のキャラクターと声のやり取りができる。名探偵バーロック・ボームズの質問に答えて謎を解こう。





new 村の施設









ほのぼの気分でアイルーライフ！

new モンスター

雷狼竜 ジンオウガ



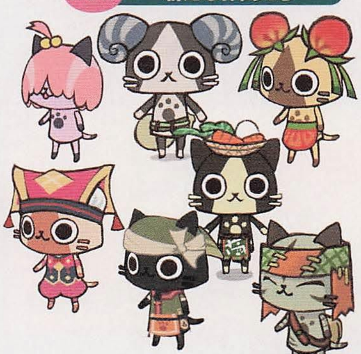
『MHP 3rd』で初登場の帯電能力を持つモンスター。「G級探検クエスト」で登場する。アイルーたちはどう立ち向かうのか!?

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

今度のアイルー村は新要素が盛りだくさん

『モンスターハンター』シリーズのスピンオフ作品『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』は、プレイヤーが1匹のアイルーとなり、たくさんの仲間を集めたり、探検クエストで素材を入手したりして村を大きくしていく。その続編となる本作は、村の施設や探検クエスト、個性的なアイルーなどが増えてさらに賑やかになり、より充実したアイルーライフを体験できる。前作からのセーブデータの引継ぎも可能だ。

new 新たな仲間たち



■モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

■PSP ■ETC（アイルーライフ） ■カプコン ■2011年夏発売予定
■価格未定 ■プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）



大丈夫じゃない、問題作だ!
（いろんな意味で）

El Shaddai
ASCENSION OF THE METATRON





"十人十色"特集
So many men, so many minds.

笑う者もいるだろう、感銘を受ける者もいるだろう、驚愕する者もいるだろう…。あなたは『エルシャダイ』に何を求め、その探求の先に何を見いだしますか？





「そんな装備で大丈夫か？」昨年夏のトレーラー発表以来、世間の話題を集め続けた『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン（以下、エルシャダイ）』。いよいよ発売を迎えた本作の魅力を、どのように語るべきか？　一般的なゲームとは一線を画す趣きを持ったこの作品に対し、本誌はあえて玉虫色の結論とも言うべき言葉を特集タイトルに冠した。ひと言では語り尽くせない『エルシャダイ』の魅力に、真正面から向かい合おう。





PS3 Xbox 360	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン
2011年4月28日発売	￥7,980(税込)
ACT	ジャンル ACT
	メーカー イグニッション・エンターテイメント・リミテッド
	備考 プレイ人数：１人用

エルシャダイとは――

三人三様

さんにんさんよう

…3人いれば3人とも性格、行動、考えなどがそれぞれ異なること。人によって意見やあり方が違うこと。

Question

『エルシャダイ』ってどんなゲームなんですか?

Answer

人によって感じ方がまったく異なる作品です

プレイ Play Impression レポート

実際に本作を遊んでみた3人が、それぞれの思いを語る。抽象的なシナリオとシンプルかつ直感的なゲーム性、揺らぐ世界。『エルシャダイ』は人々に何を思わせ、考えさせるのだろうか。

ノーマルクリア → 雅の場合

DATA ♂ 好きなゲームの傾向→『トゥームレイダー』シリーズなど、物語がありつつ、5～10時間程度でクリアできるA・AVGが好き。

プレイ後に話をしたくなる文字どおりの「話題作」

今から2週間…いや、3週間前だったか。発売前のタイトルとしては類を見ない盛り上がりをみせる『エルシャダイ』のサンプルROMが編集部に届いたと聞き、さっそく遊ばせてもらうことに。ひとまず、難易度ノーマルでクリア。そして、ひととおり遊んでみての感想を思うがままに語る。編集部内でも本作のことが気になっていた人が多いようで、「『エルシャダイ』ってどう?」と、やたらと聞かれる。最新の情報が飛び交うゲーム雑誌編集部にて、こんなにもプレイの感想を求められる作品はめったにない。そこで話した感想の内容は、ほめる部分はありつつも、これはどうなのかと思う部分も。むしろ、批判的な話のほうが多かったかもしれない。だが、楽しい。そう、『エルシャダイ』について、いろいろと語り合うのがとにかく楽しい。そして、そんな話を重ねていくなかで、「あのシーンが意味するものはなんだったのか?」「あの言葉の真意は別のところにあるのではないか?」「あれを全部集めたら何が起こるのか?」などなど、新たな興味や疑問や沸きあがり、気がつけばまたプレイを始めている自分がいる。いろいろと文句を言っていたにもかかわらず。まあ、結局は口でなんと言おうとも、感覚的に楽しいと感じてしまっているのだろう。1周クリアしたあと、シーンの見直しやコレクション要素を揃えたいがために、1周クリアに要した時間の倍ほどもプレイを重ねるハメとなった。ちなみに、2週目からはチャプターのスキップが可能となる。このあたりは、繰り返しプレイをしたくなる作品において外せない気づかい要素だろう。

ゲーム発売前でのプレイにつき、これまで周囲の人に話してきた内容はどうしてもあらすじやアクション部分の説明を主にせざるを得ず、さらに購入検討中の人にはネタバレを避けつつ話をしなくてはならなかった。深く突っ込んだ話ができたのは、同じくサンプルROMを遊んだ数人とだけだった。だが、発売後は多くの人たちと遠慮なく『エルシャダイ』の話ができる。今から、それが楽しみでならない。だから、話をしよう。私にとっては数週間の出来事だが、君たちにとっては多分、明日(4月28日)の出来事だ。

イージークリア → サガコの場合

DATA ♀ 好きなゲームの傾向→破滅的世界観や、泣ける類のRPGが好き。イチオシは『バロック』『ニーア レプリカント』『大神』など。

ゲームとして遊び終え、溢れるものをこそ楽しむ!

「私はエルシャダイが好きです」。はっきりとそう断言できます。ですが、この場合「エルシャダイ」というのはゲームそのもののタイトルを指すわけではありません。『エルシャダイ』が生み出したもの、目指しているもの、もたらしてくれたものすべてに対して、私は魅力を感じています。そのことを強く認識したのは、中目黒の〝エルシャダイカフェ〟を訪れた時でした。竹安氏が言うのです。

「ここにはルシフェルも来てますから」

店内には時折、スピーカーからルシフェルの声が聞こえてきます。何気ない男前ボイス。それを「メーカーのファンサービス」ととらえるのか、それとも「あっ、今、本当にルシフェルが傍らにいるかも」ととらえるのか。後者のある意味バカげた勘違いこそが、私は本作を大いに楽しむコツなのでは、と考えます。ゲームや物語の中に幻想を見いだすのではなく、想像力を働かせてゲームや物語から幻想を取り出し、現実へと還元する。天使や神の存在を本気で肯定するというロールプレイはいかが? という演出が、そこにあるような気がしました。それは夢と魔法の某国を訪れた時の昂揚感に似ています。ただのぬいぐるみの行列だと思うのか、はたまたキャラクターがそこに生きていて、ともに時間を過ごしていると思うのか。考え方次第で価値が変わるように、『エルシャダイ』もまた、受け取る人の寛容さや想像力によって、受け取られ方が異なる作品となるでしょう。本作がブレることなく目指したものは、『触れる人の心に自由な想像を喚起すること』なのではないでしょうか? 聖書が多くの人の心に、神住まう世界のイメージを定義したように、『エルシャダイ』はゲームでありながら、それと同じことを為そうとしているようにさえ思えます。いわば平成二十三年の日本で考え出された、新たな「旧約聖書偽典」の一部。世界をまるごとテーマパークと仮定し、想像力で遊ぶためのツール。ゲームとして、ビジネスとしての評価や結果も気になるところですが、私は「千年後にもし『エルシャダイ』が何らかの形で遺っていたら?」と考えるだけで、日本書紀やモナリザを眺める時のような深い感慨さえ覚え、この作品が世に出たことに賛辞を送りたくなるのです。

チャプター6までプレイ → 本誌編集長 おしょうの場合

DATA ♂ 好きなゲームの傾向→ACTとRPGを中心にいろいろプレイ。ハマった作品は『デモンズソウル』『タクティクスオウガ』など。

イーノックの名前の数だけ人々の捉え方も違うはず

まず、上で語っている2人と違って途中までのプレイということをお断りさせていただいたうえでの私の感想ですが……。多くの大作アクションゲームを「ハリウッド映画をテーマにした遊園地のアトラクション」とするなら、この『エルシャダイ』は、いわば「アートムービーをジェットコースター的アトラクションにしちゃった作品」だと思うわけです。例えば一般的なアクションゲームの場合、ゲームの制作過程で「個性を持ちつつも、より多くの人が理解しやすいような」調整が入ってきて、結果的に誰でもおおむね楽しめるようになっていく反面、「初期イメージのカドがとれていく」ことも多いと思うんですが、本作の場合、画面に繰り広げられるのは、その束縛が存在しないかのような奔放なイメージの嵐、嵐。そのイメージを展開するためにはゲージ表示すら廃し、3Dアクションが続いたと思ったら途中にいきなり2Dアクションが挿入されたり、さらにはいきなり○○も真っ青な○○シーンが展開したり……。とにかくそこは、クリエイターである竹安氏の頭の中を「これでもか!」と具現化したような世界。これって、一部の映画やアニメ、コミックの世界ではさほど珍しくないんですが、多くの人が開発に携わり、商品としての側面も強いパッケージゲーム(特にHD機)では非常に希有だと思うんですよね。ただそのぶん、従来のゲームのセオリーで見た場合「武器のカスタマイズ要素はないの?」とか「物語を補完するTIPSは?」といった不満点が、プレイヤーから出てくるであろうことも予想がつきます。3つの武器のアクションも、操作の気持ちよさが大きい反面、「もっとバリエーションがあってもよかったかも」と感じてしまうことも確か。ただ、この作品の核となるのはそういった部分じゃない気がします。とにかく身を委ねるのが楽しいイメージの洪水。そしてそのイメージをスムーズに、かつ連続で体験させてくれる操作感。それこそが『エルシャダイ』ならではの世界でしょう。そしてそのゲーム世界から何を感じるかは、きっと多種多様。主人公・イーノックには72通りの名前がありますが、本作からも、きっと72通りに近いほどの賞賛・疑問・驚き・考察が生まれるような気がします。

エノク書とは

一般的に「聖書」と言われる場合にはキリスト教の新約聖書を指すことが多い。本作のモチーフとなっている「エノク書」はそれと異なり、ユダヤ教の聖典である旧約聖書のなかのひとつだ。聖書といえばノアの箱舟の話を思い描く人は多いだろうが、「エノク書」の主人公エノク=イーノックは、このノアの曾祖父にあたる人物。天界に召し上げられた彼が再び地上に戻り、子孫に語った世界の成り立ちや訓戒が物語として綴られている。

Question
『エルシャダイ』って結局どんなゲームなんですか？

Answer
旧約聖書偽典のひとつ「エノク書」を題材にしたアクションゲームです

世界観 World & Game System システム

天界や地上界を舞台に繰り広げられる、神と天使、人や闇の者の物語。日本人になじみ深い新約聖書とは一風異なる独自の世界観が、斬新なビジュアルと遊びやすいアクション要素とで表現されている。

World







神に選ばれし青年
イーノック (CV:三木眞一郎)

清廉潔白な魂の持ち主。神に選ばれ、書記官として天界に召し上げられる。堕天使たちの影響で天界により地上が浄化されるのを防ごうと、堕天使捕縛の旅に出る。

エノク書では…
啓示を受けたイーノックは天使たちに連れられ天界へ。神の伝言役として堕天使に裁きを伝えに行く。

人の進化に焦がれた堕天使
アザゼル (CV:森山周一郎)

人だけが持つ進化の可能性に憧れ、堕天。天界の知恵を持ち出し、人間に過剰な進化を与え、堕落させてしまう。

エノク書では…
堕天後、人間たちに武器や防具の作り方を教え、ラファエルに捕縛される。

母性愛に焦がれた堕天使
エゼキエル (CV:此島愛子)

愛の美しさに焦がれた堕天使
サリエル (CV:中尾隆聖)

哀しき存在
ネフィリム

堕天使と人間の交わりが生んだ異形の魂。無に帰ることを望む。

エノク書では…
10mを越える巨人。地上世界のバランスを崩壊させた。

盲目の少女
ナンナ (CV:加藤英美里、名嘉祐佳)

記憶をなくしている少女。堕天使に反抗する自由の民の長に育てられている。

エノク書では…
？？？

時を操る大天使
ルシフェル (CV:竹内良太)

イーノックの旅路をサポートする大天使。神と携帯電話で会話する。指を鳴らして時を操り、イーノックの危機を救う。

エノク書では…
ルシフェルに関する記載はなし。堕天使のイメージは後世神学研究によるものとも。

エルシャダイとは——

千姿万態

せんしばんたい

…姿かたちやありさまを
次々に変えること。



1

GameSystem

常にたゆたう、絵画のような2D&3Dマップ

『エルシャダイ』は混在する3Dタイプと2Dタイプのステージを進みながら、敵を倒し、チャプターを進めていくタイプのアクションゲーム。ディレクターでありデザインも手がける竹安佐和記氏が描く、独特の世界観がこれでもかと全面に押し出されたステージの数々がプレイヤーを待つ。一瞬たりとて画面が静止することはなく、常にどこかしらが風に吹かれたようにたゆたい、絵画のような世界へプレイヤーを引き込むのだ。

1 イーノックを導くアークエンジェルの姿が描かれたステンドグラスの背景。走り抜ける影絵のイーノックを操作する。

2 巨大なネフィリムが画面に現れるチャプター4。彼らはただ遊んでいるだけ。しかし、プレイヤーの視界を妨げる要因に。

3 白鳥の姿でイーノックに寄り添い、地上へ向かうアークエンジェルたち。彼らの囁きがギミックなどを知らせてくれる。



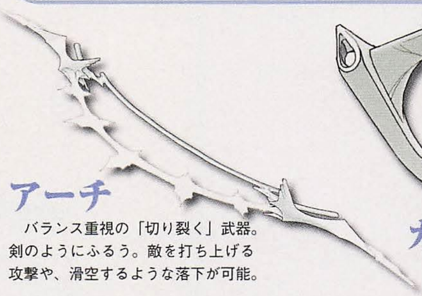
2



3

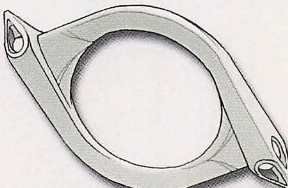
3種の武器を使い分ける戦略性

本作では3種の武器を使用できる。武器は敵から奪うのが基本で、自由に切り替えることはできない。変化する状況に応じ、有利な武器を選ぶ戦略性も重要だ。また攻撃を続けるとケガレがたまり攻撃力がダウンする。攻撃力を回復させる浄化のタイミングにも気を配りたい。



アーチ

バランス重視の「切り裂く」武器。剣のようにふるう。敵を打ち上げる攻撃や、滑空するような落下が可能。

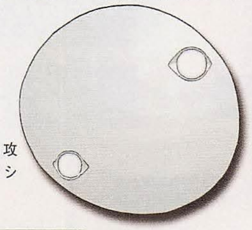


ガーレ

スレイブを操って、遠距離から攻撃可能な武器。空中を水平にダッシュ移動することもできる。

ベイル

屈強な盾としても役立つ打撃武器。腕に装備して戦う。リーチは短く、動きは鈍いが一撃の破壊力は大きい。



敵の使用武器との相性



華麗なコンボアクションの追求

バトルの基本は敵のほうを向いて攻撃ボタンを押すだけといたってシンプル。しかし2つのボタンを同時押ししたり、ボタンを押すタイミングをずらしたりすることで、さまざまなタイプの技が繰り出せる。これらを組み合わせ、流れるようなコンボ攻撃を編み出すのも本作の楽しみのひとつ。慣れてコンボが決まるほどに増す爽快感を、ぜひ味わおう。

カンタン操作でライトゲーマーも安心!

- 使うボタンは基本的に「攻撃」「ジャンプ」「防御」「浄化」の4つだけ
- 攻撃ボタンを押すタイミングや組み合わせだけでさまざまなコンボが操り出せる
- ルシフェルが時を戻してくれるので、いくら失敗しても大丈夫だ、問題ない









Question
最終的に『エルシャダイ』って、どうなんですか!?

Answer
ひと言では言えないんです

みんなで **Discussion** 討論会

ここまで本作の全容をさまざまな角度から紹介してきた。形容しがたい魅力の本作に対して「遊んでみればわかる」と言うのはたやすい。しかし、発売後には「遊んでみたがわからない」という奇妙な混乱を生じる人もいることだろう。電撃ゲームスはそんな人たちにぜひ「討論会」をオススメしたい。語り合うことでこそ『エルシャダイ』は真に輝く!!



ゲーム業界に一石を投じる問題作 成功すればゲーム作りが変わるかも?

P.45でプレイインプレッションを書いた3人に、1周クリアした編集・ONを迎え、4人で『エルシャダイ』を語りあう。

サガコ：先行プレイして、これほど多くの人に「どうなの?」と尋ねられるゲームははじめてでした。最後までクリアしてなお、答えに窮します。どうしても、「私【は】すごく好き」という言い方になってしまうんです。全力でオススメはしづらい。

おしょう：老若男女が受け入れて100万本売れるタイトルかというと違うよね。そもそも、そこを目指して作ったとは思えない。だからこそ、また別の大きな価値があると思うな。

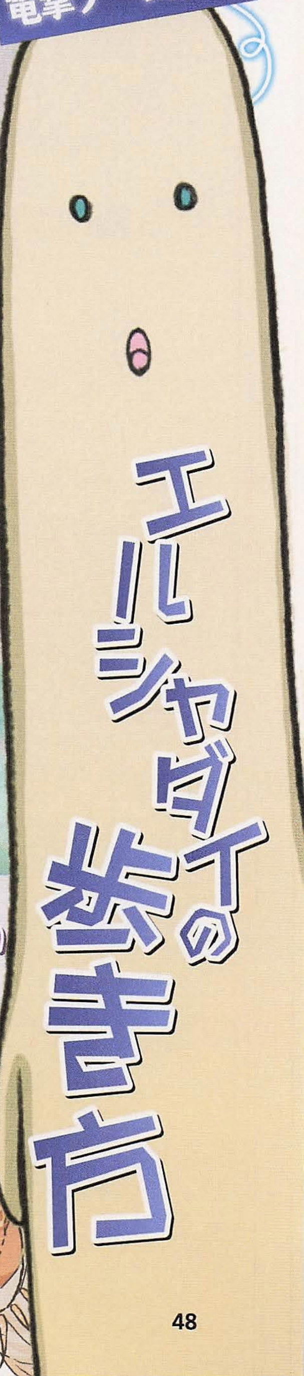
ON：僕はよくこれがこのまま世に出たな、という印象が強いです。ゲーム性、展開、あらゆる意味でとてもインパクトが大きい。

雅：いわゆる老舗メーカーが作ったわけではない、という点には大きなプラスの意味があるでしょう。まださっさらなメーカーであるイグニッションに『エルシャダイ』というカラーやイメージを与えた。そして竹安佐和記というクリエイターを多くの人が知った。そのプロモーション効果は絶大です。

サガコ：確かに私は『エルシャダイ』をとおして、竹安さんの頭の中にある世界というものに興味を持ちました。かつての松本人

電撃ゲームス的

エルシャダイの歩き方



本気で『エルシャダイ』の世界を楽しみたいなら、ゲームの外までアセンション!

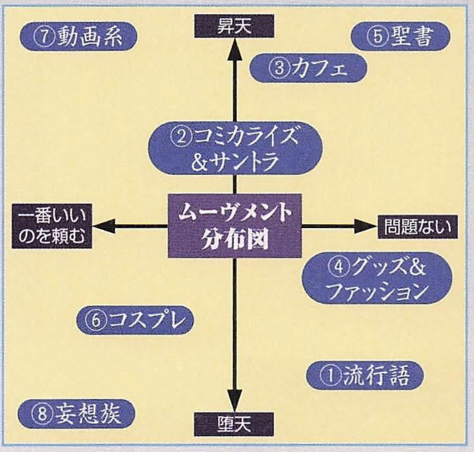
さあ！　ここからは帳（とばり、という名の公式）の向こう側。ゲームから派生した「エルシャダイムーヴメント」には、どんなカテゴリが存在するのか。知ってる人も知らない人も、ココさえ読めば一目瞭然！　健全なものから背徳的なブームまで余すところなくお伝えします。

①名ゼリフでシャダる!
さらりと日常で使いこなして！

ゲームを知らない人でさえ知っている、イーノックの名ゼリフ「大丈夫だ、問題ない」のほかにも、日常的に使える名ゼリフが多い本作。気になる相手との会話やメールにこっそりしのばせて、先方の出方をうかがってみよう。

定番フレーズ紹介

「大丈夫だ、問題ない」
「そんな装備で大丈夫か？」
「一番いいのを頼む」
「あいつは話を聞かないからな」
「72通りの名前があって…」
「神の爪楊枝」「びゅん」など



エルシャダイムーヴメントの歴史

<2009年>
11月　絵本「ネフィリム～ずっと忘れない」が発売。

<2010年>
6月　E３にてトレーラームービー発表。ネット上で少し盛り上がる。
9月　ＴＧＳにて大々的にブースを展開。認知度が高まり、ネット上では動画や決めセリフが爆発的ブームに発展。
11月　非公式イベント・エルシャダイオンリー同人誌即売会の第１回が開催。会場は大行列、大混雑。コスプレも話題に。
12月　「そんな装備で大丈夫か？」がネット流行語大賞2010で金賞を受賞。
エドウィンとのコラボジーンズ発売。完売店舗が続出する。

<2011年>
1月　正式な発売日が決定。
2月　バンダイより「デフォルマイスタープチ」の発売が発表される。
全国からイグニッションにバレンタインの贈り物がたくさん届く。ルシフェルさんはちゃんと食べたらしく「おいしかったよ」とコメントを発表。
3月　続々とＰＶ等が発表される。ルシフェルさんの饒舌な喋りが話題に。びゅん。
「月刊Gファンタジー」にてコミカライズが決定。
4月　中目黒にて「El Shaddai CAFE@中目黒LOUNGE」が期間限定でオープン。
さあ、いよいよ発売だが、大丈夫か？

③「El Shaddai CAFE」でシャダる!
大天使ルシフェルさんも、おしのびで来店!

中目黒駅から徒歩３分の場所に「El Shaddai CAFE@中目黒LOUNGE」が５月８日まで期間限定でオープン！「大天使の気まぐれ」などオリジナルメニューが楽しめ、限定グッズも販売。世界観にどっぷり浸れる聖地です！



▲アストラル体なので見えませんが、こんな感じでくつろいでる大天使の声が聞こえます…！



東京都目黒区上目黒3-6-18 TYビル1F
営業時間　12:00-26:00(無休)

②コミカライズ&サントラでシャダる!
世界がもっと広がっていく!

ゲームを遊ぶだけでは物足りない！という人にまずオススメなのが、公式コミックとオリジナルサウンドトラックだ。サントラを聞きながら気分を盛り上げつつ、竹安氏完全監修のコミックを読めば世界がもっと広がるはず！



この「ドヤ顔」からすべてははじまった…。



◀スクウェア・エニックスの月刊「Gファンタジー」にて、ルシフェルとイーノックの出会いを描く外伝コミックが連載決定！

▼オリジナル・サウンドトラックは４月27日発売。初回生産限定特典の特製スリーブケースでは、竹安氏描きおろしイーノックがドヤッ。





イラスト：miyan

志のロングコントを見ているような気分。笑いと切なさが同時に去来して、この人の作品をさらに見たいと思わされたし、『エルシャダイ』的世界が今後も展開されていくなら追いかけたいです。

ON：それは言い換えれば、このゲーム単体の内容に満足できていないから、ということにもなりませんか？

サガコ：本作は序章にすぎない、というと好意的すぎますかね。

おしょう：俺はクリアしてないんだけど、進めていくと人によってそんなに満足度が変わるものなの？

雅：よくも悪くも物語において、張られた伏線の回収がなされていない面があります。それが果たしてサガコさんのような妄想人を増やすのか、ガッカリする人を増やすのか？　描きたい情景や世界ありきで物語がくっついてきたという印象がありますね。

サガコ：純粋にゲームとして見るならどうですか？

雅：レベルデザインの甘さは感じました。敵の登場パターンにバリエーションが少ないところまでレトロゲーム的なのか、と。

おしょう：世界のイメージが豊潤なだけに、敵を斬る感触などにもバリエーションが欲しかった。攻撃の操作感自体が気持ちいいから、ぐしゃっと潰れたりとか、溶けたりだとかの手応えもあれば「次はどんなだろう？」と、より感覚的にゲームに入れたかも。

ON：アクション自体は気持ちよくて、やめられないおもしろさがありますよね。ただ全体としては、やはりクセがある（笑）。

おしょう：だから感想も本当にさまざま。ハリウッド映画を目指しがちなゲーム業界で、アート的なイメージを貫いて作った作品である以上、「買いかそうでないか」を平均的に判断する記事は作れないというのが正直なところだね。

サガコ：まさに「十人十色」「鏡花水月」。

おしょう：ネットでこれだけ盛り上がったコンテンツがビジネスとしても成功するのか？　それらも含めて『エルシャダイ』が業界にもたらす波紋は大きいし、問題作といえるんじゃないかな。

エルシャダイとは——

鏡花水月

きょうかすいげつ

…目には見えるが手に取ることはできないもののたとえ。転じて、感じ取ることはできても説明しがたい、深すぎる趣きをさす。



⑦ニコニコ動画で自由すぎる大天使たちとシャダる！

シャダイブームの立役者動画は今も増え続ける！

ニコニコ動画における『エルシャダイ』人気の凄まじさは、その動画の数を検索してみれば一目瞭然だ。公式のトレーラーに至っては420万再生を越え、最近では「MikuMikuDance」を使用した通称MMD動画が人気となっている。すさまじいコントやダンスを繰り広げるMMD動画のイーノックたちは、着実にひとつのジャンルとして地位を確立。公式にはない色違いバージョンの「黒イーノック」や「白ルシフェル」も存在する。また人力ボーカロイドの一派として「エルシャロイド(神音ルシ・福音イノ)」の動画も人気。大天使の神調教に酔いしれて！

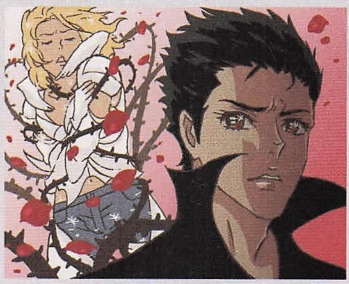




⑧《禁断領域》妄想族女子がシャダ…アッ！

竹安さんが妄想族の燃える魂に油を注いで、さあ大変!?

素養のない人が踏み込むと大変なヤケドを追う危険地帯。漠然とした設定ゆえに、想像の翼を広げる女子が続出した。さらに竹安さんが「ルシフェルは基本的にノーパン」だとか、「ルシフェルはアストラル体なので女体化も自由自在」だとか言うものだから、さらに堕天&アセンションする者も。罪深い世界だ…。



④公式グッズやファッションでシャダる！

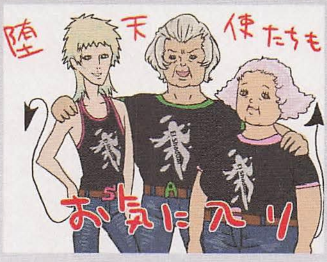
売り切れ必至の限定ジーンズや、震災チャリティーアイテムも

驚くほどたくさんのコラボアイテムが用意されている本作。人気なのは、なんといってもルシフェルがオーダーメイドしたと言われる限定ジーンズだろう。ほかにもネフィリムクッションなどのアイテムが続々発売予定だ。

デフォルマイスタープチ

▼バンダイより7月発売予定。3体セットで￥1,575(税込)。全力プロモーションも熱い！







ノーパンで着こなすのが大天使流

EDWIN x El Shaddai
503ZEROルシフェル・モデル
￥13,650（税込）

⑤聖書分析でストイックにシャダる！

エノク書関連、売れてます！

本作のテーマとなった「エノク書」に興味を示すファンも少なくない。図書館に通って原書を読む人も。また、ゲーム内で見られる「シャダイ文字」も、有志により解読がほぼ完了している。学術的な面からアプローチして、秘められた裏設定を勘ぐりまくるのも楽しい！



⑥「そんな装備で大丈夫か？」とコスプレでシャダる！



天界の知恵で作られた装備も人の手にかかれば……!?

「一番いい装備」の一部が、なんでジーンズ!?　という点も話題になった本作。衣装の気軽さも手伝ってか、ゲーム発売のはるか以前からイベントなどで、ルシフェルのコスプレイヤーが多く見られた。発売後はアイツの踊るコスプレが見られそうだ…。

総括→「自由に選択していけ!!」

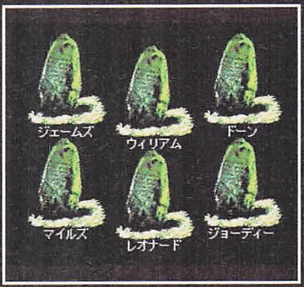


細分化された「エルシャダイムーヴメント」の全容、おわかりいただけただろうか。自分にあった楽しみ方を見つければ、もっと世界は広がる。人間に許された「進化」と「選択」の結果を、大天使も生温かく見守っている……はずだ！

DENGEKI GAMES SPECIAL #1

～穴があったら潜りたい～

I want to dive when there is a labyrinth







誰もが愛する『ウィザードリィ』シリーズの魅力とは……!?

3Dダンジョン RPGの礎を築いた金字塔として、今もなお多くのファンに愛される『ウィザードリィ（以下、Wiz）』シリーズ。1981年に登場した記念すべき第1作目『Proving grounds of Mad Overlord（狂王の試練場）』は、ワイヤーフレームで構成されたBGMのないダンジョンを、延々探索してレベルアップしていくだけという、ストイックな内容のダンジョン探索ゲームだった。まともなストーリーもエンディングもなく、ひたすら街と迷宮の往復を繰り返していくという単純作業ながら、それが麻薬的な中毒性を生み出し、ハマッてしまう人が続出したのである。

それ以来、PCから家庭用機まで、数多くのハードにわたってタイトルが発売されたこのシリーズも、今年で30周年という節目の年を迎えることとなった。RPGの元祖としてその後のゲームに多大な影響を与え、その系譜を受け継いだ新作が今も作られるほど定番化したこのシリーズ。果たして何十年にも渡って人々を魅了する理由とは一体何なのだろうか。それはやはり、技術の進化で見た目は変わっても、決して変わらない部分が守られ続けてきたからではないだろうか。本誌ではその変わらない部分とは何かを探るべく、今号、次号の2回で、この歴史的シリーズを振り返っていく。そしてこの先さらに続いていくシリーズの、未来についても占っていこう。

『ウィザードリィ』シリーズの歴史

'81年	**Wizardry #1** Proving Grounds of the Mad Overload	PC
'82年	**Wizardry #2** Knight of Diamonds	PC
'83年	**Wizardry #3** Legacy of Llylgamyn	PC
'87年	**Wizardry #4** The Return of Werdna	PC
'87年	**ウィザードリィ** 狂王の試練場	FC
'88年	**Wizardry #5** Heart of the Maelstrom	PC
'89年	**ウィザードリィ Ⅱ** リルガミンの遺産	FC
'90年	**ウィザードリィ Ⅲ** ダイヤモンドの騎士	FC
'90年	**Wizardry #6** Bane of the Cosmic Forge	PC
'91年	**ウィザードリィ外伝** 女王の受難	GB
'92年	**ウィザードリィⅤ** 災渦の中心	SFC
'92年	**ウィザードリィ外伝Ⅱ** 古代皇帝の呪い	GB
'93年	**Wizardry #7** Crusaders of the Dark Savant	PC
'93年	**ウィザードリィ外伝Ⅲ** 闇の聖典	GB
'94年	**ウィザードリィ #4** ワードナの逆襲	PCE
'96年	**ウィザードリィⅥ&Ⅶ** コンプリート	SS
'96年	**ウィザードリィ外伝Ⅳ** 胎魔の鼓動	SFC
'98年	**ウィザードリィ リルガミンサーガ**	PS
'98年	**Nemesis the Wizardry Adventure**	PC
'00年	**ウィザードリィ** ～DIMGUIL～	PS
'00年	**ウィザードリィ エンパイア** ～古の王女～	PS
'01年	**Wizardry 8**	PC
'01年	**ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン**	PS
'01年	**BUSIN** Wizardry Alternative	PS2
'02年	**ウィザードリィ エンパイアⅡ** ～王女の遺産～	PS
'03年	**ウィザードリィ エンパイアⅢ** ～覇王の系譜～	PS2
'03年	**BUSIN 0**～Wizardry Alternative NEO	PS2
'05年	**ウィザードリィアスタリスク** ～緋色の封印～	DS
'05年	**ウィザードリィ エクス** ～前線の学府～	PS2
'06年	**ウィザードリィ エクスⅡ** ～無限の学徒～	PS2
'09年	**ウィザードリィ** 囚われし魂の迷宮	PS3
'09年	**ウィザードリィ** ～生命の楔～	DS
'10年	**ウィザードリィ** ～忘却の遺産～	DS
'10年	**Wizardry Online Mobile**	ケータイ
'11年	**ウィザードリィ** 囚われし亡霊の街	PS3

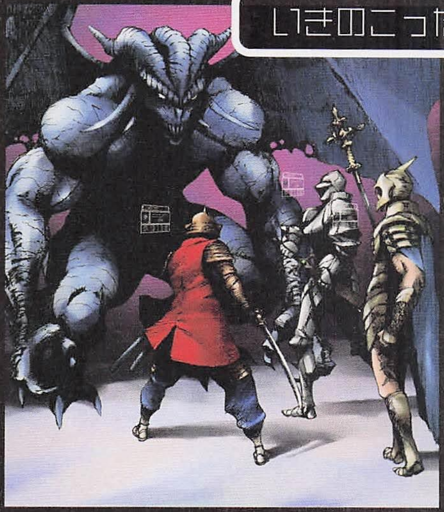
■年表は正伝のほか、『ウィザードリィ』の名を冠する主な作品を記載。

なぜ僕らはフレームと文字が描く世界に30年にわたって魅了されているのか？

『Wiz』の魅力、それはシンプルに表現された世界観、および各種パラメータによる想像力の喚起であるといえる。

いきのこったメンバーは 3459028E.P. をえた。

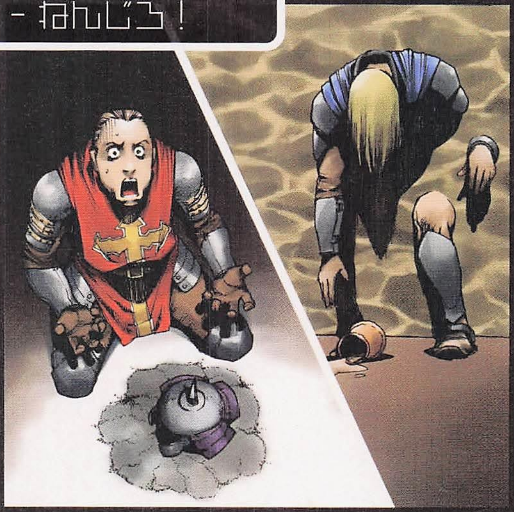
フレームと数字から生まれる無限の想像力



『Wiz』シリーズ正伝の5作目までは、ダンジョン画面はワイヤーフレームで構成され、キャラクターもただのステータス上の数値でしか表現されていなかった。だからこそ、「想像する」という余地が生まれ、「自分の分身」として絶大な愛着を生み出すことに成功していたといえる。どんなに美しいグラフィックも、人間の想像力には及ばない。もちろんこれは、ゲームそのものが、その想像力を引き出すだけの没入感を持っていたからにほかならない。強大な敵に対峙したパーティメンバーの心境や息づかい、数値からは決してわからないこうした部分も、想像力で補うことで、まさに自分ならではの物語が、自分の中で形成されていくのである。

ささやき - いのり - えいしょう - ねんじろ！

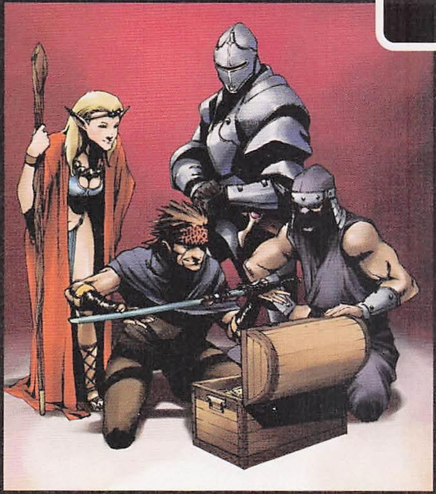
Lv.1000でも死ぬ時は死ぬ究極の緊張感



キャラクターの「死」に対してシビアなのも『Wiz』の特徴だ。初期作品では、死亡したキャラクターは復活に失敗すると「灰」状態となり、さらに失敗すると、肉体となるものが失われた「ロスト」状態となる。この状態になるとデータそのものが消去され、二度と復活できない。また、どんなにレベルを上げても、テレポーターの罠で石壁の中に転移されたり、瀕死魔法を受けたりと、死の危険は常につきまとう。手塩にかけて育てたキャラクターを失うのは、まるで自分の一部を失うに等しい。しかしその緊張感もまた『Wiz』の醍醐味であり、おもしろさでもある。

ジェイムズ は ぶき をみつけた

一度潜るともう抜けられない理解不能の中毒性



ゲームは、街でパーティを組むなどの冒険の準備を整え、ダンジョンに潜って探索と戦闘を行うことを繰り返していく。戦闘で傷ついたら街に戻って休息し、新たな装備を整え、再びダンジョンに挑み、そしてまた経験を積み、宝箱を開ける。基本的な流れはこれだけだ。この単純作業こそ、一度ハマると抜け出せない中毒性の原因となっている。しかし、ただ同じことを繰り返しているだけではない。単純作業のなかで、思いもよらぬレアアイテムを手に入れたり、レベルが上がって新しい呪文を覚えたりといった細かな変化が、それはもう絶妙のタイミングで起きているのだ。もちろんそのなかには、キャラクターが死んでしまうといったトラブルもあるだろう。しかしそんな不幸も含め、この常に起こる変化が、単純作業にアクセントを与えてくれる。それが「もっとやろう」「あと少しやろう」と思う原動力となる。

■イラスト：宮沢武史

AppleⅡ版『Wiz』に村正は出ない？

『Wiz』といえば最強の武器は村正というのが常識として定着しているが、まさしく原点といえるAppleⅡ版には村正は登場しない。代わりに登場するのが「MURASAMA BLADE」。タイプミス説もあるが、村雨との混同説もある。

正伝

本家サーテック社が世に生み出した珠玉の八篇

派生作品は数多くあれど“正伝”を名乗れるのは本家サーテック社からオリジナル版が発売された、このページで紹介する作品群のみ。『#1』の発売以降すべてのコンピュータRPGに影響を与えた完成度の高いシステムは、30年がたった今でも色褪せていない。

ウィザードリィ #1

狂王の試練場

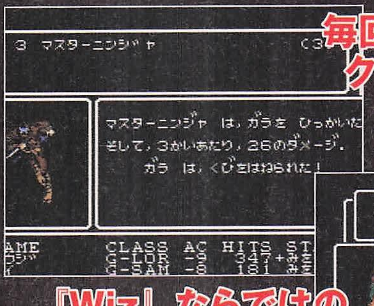
奪われた護符を悪の魔術師から取り戻せ！

1981年にオリジナルのApple II版が発売された、すべての『ウィザードリィ』のベースとなる作品。リルガミンを治める狂王・トレボーの命を受けた冒険者が、悪の魔術師・ワードナを討伐し、奪われた護符を取り戻すための試練に挑戦する。シリーズ最初のシナリオながら、ワイヤーフレームで描かれたダンジョン、多彩な種族とクラス（職業）による成長システム、前衛・後衛のある6人パーティによるターン制の戦闘、テーブルトークRPG『AD&D』の影響を色濃く受けた魅力的なモンスターなど、『Wiz』の“おもしろさ”をすべて内包。間違いなくコンピューターゲーム史から外せない名作だといえる。



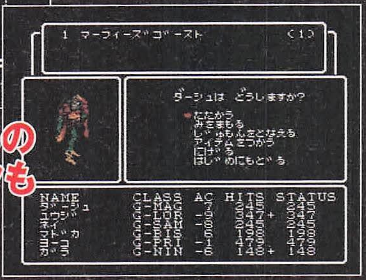
▲さまざまなPC（当時は各メーカーの機種ごとに別々のプログラムが必要だった）およびコンシューマ機に移植された『Wiz』。その数は国内外合わせて、じつに20機種弱！　いかに世界中で愛された作品であるかがうかがえる。

毎回の戦闘がいつでもクライマックスだった



◀セーブは、ゲームならでの要素だが、『Wiz』はそれを逆手に取っている。戦闘ごとに自動でセーブされ、やり直しは効かない。

『Wiz』ならではの経験値稼ぎテクも



▶名物モンスター「マーフィーズゴースト」を使った序盤の経験値稼ぎ。終盤ではグレーターデーモンの無限増殖なんてテクニックも。



▲『#1』におけるストーリー上の最終目標、それがこの扉の先にいる魔術師「ワードナ」だ。ワードナのもとには客人として招かれているヴァンパイアロードが必ず付き添っている。先制攻撃時の彼のエナジードレイン攻撃に細心の注意を払いたい。

MANIAC COLUMN

穴があったら潜りたい #1
～狂王の試練場編～

人間とエルフしかパーティには入れない!

当時の私は、むさ苦しい髭や鼻デカが嫌いで、パーティ編成は人間とエルフのみ。さらに人間×4、エルフ×2という構成で、男女3組のカップルが成立するように性別を意識して各自に名前を付けていた。恋仲のパーティだと、愛する者を守る的なストーリーも作れるわけで。人間とエルフは恋仲になるべきだが、ドワーフやホビットがエルフと恋に落ちることはありえない。以上が私の中のパーティ編成ルール。こんな縛りがあり、さらに忍者やロードを最初から作りたいわけだから、とんでもなく低い確率のボーナスポイントを引き当てなくてはならない（人間の忍者は56以上！）。妥協も含め、パーティを組むまでに1週間以上かかりましたとさ。

副編集長：野村

MANIAC COLUMN

穴があったら潜りたい #2
～狂王の試練場編～

ゲームスピードの速さが仇になることも!

FC版の何がPC版よりも優れていたかというと、ROMであるため読み込みが少ないことと、十字キーと2つのボタンだけで遊べるという快適な操作性でした。とにかくPC版とは比べ物にならないほどテンポがよく、それが中毒性を大幅に高めていたのです。ただ一方で、そのテンポのよさが原因で、取り返しがつかなくなることも……。PC版ならデータのバックアップを取れば回避できましたが、FCだとそうもいきません。一瞬でセーブされるので、まずリセットは間に合いません。実際、レベル400を超えたキャラを、不注意でロストさせてしまったときは凄まじい喪失感でした。こう思えるのも『Wiz』が生む想像力のすごさではないでしょうか。

ライター：Go!

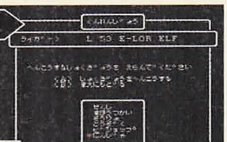
CLOSE UP

すべてのコンピュータRPGの礎となる先進的クラスシステムに注目

『Wiz』が、後世のRPGに残した影響は計り知れない。なかでもコンピューターRPGのキモである、戦闘や成長にかかわる部分……戦士、魔法使いといった多彩な職業によるパーティプレイは、初代『Wiz』の時点で完成されている。元々はTRPG「ダンジョンズ&ドラゴンズ」がベースになっているが、それをコンピュータゲームとして昇華し、TRPG同様の想像力をわき立たせる作りは素晴らしい。



KEY WORD 1　転職



▶転職困難な上位クラスを設けることでプレイヤーに目標を提示し、成長に対するモチベーションを維持させている。

KEY WORD 2　性格



◀主に職業にかかわる性格。ふとしたきっかけで性格が変わってしまうのは善悪が紙一重であるということか。

序盤の大事なお友達「マーフィーズゴースト」

「マーフィーズゴースト」は『#1』『#2』『#4』『#5』に登場するモンスター。固定の場所で必ず登場するので経験値稼ぎだけでなく性格の変更にも便利だ。一説によると『ウィズ』制作者のアンドリューの同級生がモチーフとか。

ウィザードリィ #2
ダイヤモンドの騎士

リルガミンの地に加護を！

初出は、1982年に発売されたApple II版。今回は新たなダンジョンから「ニルダの杖」を手に入れて、街に神の加護を取り戻すことが目的となる。新たに用意されたダンジョンは全6層と前作より規模は小さいが、『狂王の試験場』をクリアしたキャラクターが対象となるので、実質の難易度は前作をはるかに凌ぐ。この仕様がFC版では敷居が高すぎてしまうため、バランスを再調整して、レベルが低いキャラクターでも冒険ができる『III』として90年に発売された。



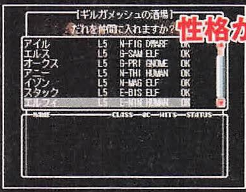
ゲーム開始直後から高レベルな戦い！

◀これでも地下1階に登場するモンスター。前作をクリアしたばかりのレベル13程度のキャラクターでは苦戦が強いられるほど。

ウィザードリィ #3
リルガミンの遺産

リルガミンを天変地異から救え

俗にいう「リルガミン三部作」の最終章で、初出は1983年のApple II版。突如襲った天変地異の謎を探るため、山の中にある迷宮を探索する。前作の『ダイヤモンドの騎士』と同様に、キャラクターの引き継ぎが可能だが、前作の反省（強すぎるパーティの引き継ぎによる難易度の崩壊）を踏まえ、子孫という設定で転送キャラクターが弱くなっている。なお、従来作は地下に潜っていくタイプのダンジョンだったが、本作は逆に地上から上へと登っていくタイプのダンジョンになっている。



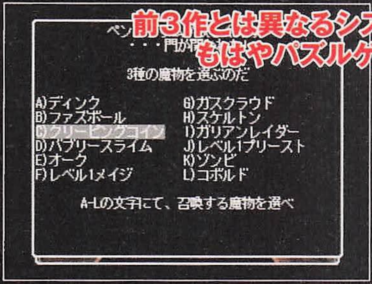
性格が影響!? 迷宮にも新たな仕掛けが！

◀迷宮には特定の性格のキャラクターしか入れないエリアもある。そのため、異なる性格のパーティも育てる必要があった。

ウィザードリィ #4
ワードナの逆襲

善悪逆転による大復讐劇！

1987年にApple II版が発売。『狂王の試練場』に登場したボス「ワードナ」となり、自身が封印されていたダンジョンの奥深くから地上を目指す。冒険者たちが主人公だったこれまでのシリーズとはシステムも異なるため、当時話題となった。しかし、戦闘ではレベルアップしなかったり、クリアするには日本人にはなじみの薄い神話大系の知識が必要だったりと、難易度は歴代No.1!?



前3作とは異なるシステムはもはやパズルゲーム!?

◀仲間の補充は各所にある召喚サークルで魔物を呼び出して行う、成長の要素がない戦闘など、独自システムがめじろ押し。

MANIAC COLUMN

穴があったら潜りたい #3 ～ワードナの逆襲編～

自称・マッパーはこの作品をクリアせよ!

当時、3Dダンジョンのマップ作りが大好きだった俺が、唯一挫折しかけた作品。とくに、3フロアを四次元的につなげたコズミックキューブの難易度は尋常じゃない。オートマッピングに慣れた世代に、ぜひ一度体験してほしいところだ。

ライター：袋こーじ

ウィザードリィ #5
災禍の中心

大魔術師を救い世界を災禍から守れ

1988年にApple II版が発売。世界を覆う混沌を祓える、大魔術師ゲートキーパーを救う物語。システムをガラリと変えた『#4』から、『#1』～『#3』までを踏襲した正統派『Wiz』のシステムに戻っている。とはいえ、マップが正方形ではないことや、後衛からの遠距離攻撃の追加や、水中の移動による水泳スキルの追加、NPCとの会話&交渉など、数々のマイナーチェンジも施されている。



NPCとの会話に重要なヒントも！

◀NPCとのやり取りにも、謎解きの要素がある。また、マップが20×20の正方形ではなくなったことも、当時は衝撃だった。

MANIAC COLUMN

穴があったら潜りたい #4 ～災禍の中心編～

アヒルとか笑うヤカンとかゲドックちゃんとか

本作のNPCはホント個性的で、笑うヤカンやマッドストンパーのインパクトは忘れられません（笑）。某誌の吉田戦車さんのマンガでは「ゲドックちゃんファンクラブ」ってネタもありました（SFC版のイラストは上と違って小さいお爺さん）。

編集長：おしょう

以降のナンバリングタイトル＋α

『#5』以降のシリーズは、新世代『Wiz』ともいうべきで、とくにビジュアル面での変化が大きい。システム的にも毎回新たな試みがなされており、最後の正伝となる『ウィザードリィ8』では、「別シリーズの作品か？」と思えるほど顕著な変化も見られた。

ウィザードリィ #6
禁断の魔筆

当時大流行したRPG『ダンジョンマスター』の影響を色濃く受けた作品。種族や職業が増え、魔法なども一新された。



▲ダンジョンは描きこまれ、モンスターもアニメーションする。

ウィザードリィ #7
ガーディアの宝珠

宇宙船で移動した別の惑星が舞台。『禁断の魔筆』の続編ではあるが、SF色がより前面に押し出された作品だ。



▲ダンジョンではなく、フィールドが冒険の主な舞台になる点も珍しい。

ウィザードリィ 8

フィールドが完全に3D化。パーティのフォーメーションやクラスごとの独自スキルの追加など、特に戦闘面が新しくなった。



▲正方形のブロック移動ではない、3Dフィールド。戦闘中の移動も可能だ。

Nemesis the Wizardry Adventure

3Dダンジョン探索＋アクション要素の強い戦闘システムのAVG。サーテックの作品だが、他シリーズと直接の関連はない。



▲AVG色が強い時点で『Wiz』本編とは異なることがわかる。

「カシナートの剣」はやっぱりミキサー？

カシナートの剣は、アメリカの家電メーカー「クイジナート（Cuisinart）」のフードプロセッサがモデルというのは有名な話。なお、『#4』ではセルフパロディとして「かき混ぜ器」としてカシナートの剣が指定されている。

系譜

『Wiz』の遺伝子を受け継いだシリーズたち

大きく変化していくシリーズ正伝とは別に、初期作品の流れを汲んだオリジナルのシリーズも、日本独自に展開していった。その流れは、今もなお続いている。ここでは、そうした『Wiz』の遺伝子を受け継いだシリーズの数々を紹介していこう。

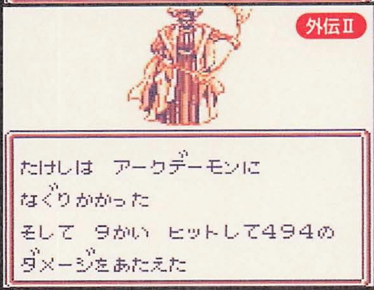
ウィザードリィ魂を受け継いだ日本製『Wiz』

ウィザードリィ外伝シリーズ

系譜作品では一番の人気シリーズ!

見事なアレンジを行い、大ヒットとなったFC版『Wiz』の人気を受けるかたちで、日本で制作されたオリジナルのシリーズ。『6』以降、グラフィック重視の進化を遂げていった『Wiz』正伝とは逆に、初期作品の基本システムを継承しているのが特徴。イラストレーターに池田明子氏、音楽に藤原いくろう氏を迎え、『Wiz』シリーズ本来のおもしろさを追求した作品として、古くからのファンに好評を持って迎え入れられた。1991年に登場した第1作目以降もシリーズを重ね、GBで『外伝Ⅲ』までの3本、SFCで『外伝Ⅳ』の1本が作られた。また、タイトルのナンバリングはなくなったが、PSで発売された『ディンギル』も、この外伝シリーズに含まれるといえる。なお、『外伝Ⅲ』からは、新たな職業や種族が追加されるといった変更はあったが、『Wiz』としての基本的なシステムは、最後まで変わることはなかった。





▲城下町の各施設がアイコンで表されているなど、細かい部分で遊びやすくリファインされている。

ウィザードリィ外伝 女王の受難
1991年にゲームボーイで発売された外伝シリーズの第1弾。リルガミンでの過去の物語が描かれている。

ウィザードリィ外伝Ⅱ 古代皇帝の呪い
外伝シリーズ2作目。難易度が若干上がり、城に戻ったときしかセーブができない「マニアモード」が導入された。

ウィザードリィ外伝Ⅲ 闇の聖典
森や山脈などのフィールドを探索できるようになった第3弾。アルケミストなど、新たな職業も追加された。

ウィザードリィ外伝Ⅳ 胎魔の鼓動
ハードをSFCに移し、東方の国「緋連」を舞台にしたシリーズ第4弾。オリエンタルな世界観が話題となった。

ウィザードリィ ~DIMGUIL~(ディンギル)
外伝の血を受け継ぐ作品。世界そのものは繋がってないが、『外伝Ⅳ』のキャラをパスワードで「転生」させることができた。

MANIAC COLUMN

穴があったら潜りたい #5 ~外伝編~

偽日本的な世界観が最高の『外伝Ⅳ』

外伝で最も思い入れがあるのが『外伝Ⅳ』です。舞台となる世界の、なんともいえない勘違い日本的な雰囲気が大好きで、本編『Wiz』のとき以来のハマりっぷりでした。最初から2つのダンジョンがあり、どれか1つをクリアするとほかの塔でイベントが起こらなくなるのもある意味衝撃でした。塔にはそれぞれ多くのイベントが用意されているのですが、これらをすべて見たいなら、バランスよく攻略する必要があったのです。できるだけいろんなイベントを見ようと、あちこち探索していましたね。ただ、クリア後ダンジョンの「ドラゴンの洞窟」は、手も足も出ず逃げ帰る状態だったのが今でも心残り。いつかリメイクされたら、リベンジしたいですね。

ライター :Go!

帝国の興亡を描いたオリジナル作品!

ウィザードリィエンパイアシリーズ

進化しつつも『Wiz』らしさは守り抜く

スターフィッシュによる、もう1つの外伝ともいうべきシリーズ。GBCで2作、PSとPS2で3作が発売された。オートマッピング機能や画面のカスタマイズといったオプション機能が充実しており、これまでの『Wiz』と比べて全般的に遊びやすさを重視した作りになっている。倒したモンスターや集めたアイテムの図鑑機能なども搭載しており、ゲーム性も高かった。また、PS版では職業別グラフィックが追加されるなど、ビジュアル面で進化したのも特徴。なお、このシリーズのノウハウは、のちの『エルミナージュ』シリーズへと受け継がれている。

ウィザードリィ エンパイア
1999年に登場したシリーズ第1弾。帝国領の1つ、「ムンカラマ」での冒険者たちの戦いを描く。

ウィザードリィ エンパイア ~復活の杖~
前作の10年後の世界を描いたシリーズ第2弾。帝国再建を懸け、皇位継承の杖をめぐる物語が展開される。

ウィザードリィ エンパイア ~古の王女~
古の都「カシナート」を舞台にしたPS版。同じ『エンパイア』シリーズだがGB版とのつながりはない。

ウィザードリィ エンパイアⅡ ~王女の遺産~
PS版『~古の王女~』の続編。リルガミンを舞台に、王女ニルダの誘拐事件が描かれる。アイテムやモンスター数も大幅に増加した。

ウィザードリィ エンパイアⅢ~覇王の系譜~
前作の王女ニルダの死から200年後の世界が舞台。条件を満たすことで、約30種類の称号が得られるという「称号」システムが追加された。

番外編

「Wiz」好きにオススメの3DダンジョンRPG!

タイトルは違えど、『Wiz』と同様の楽しさを持った3DダンジョンRPGは数多く存在する。ここでは、そうした作品から代表的なものをいくつかピックアップして紹介していこう。

剣と魔法と学園モノ。シリーズ

アクワイアから発売中の3DダンジョンRPG。通称『とモノ。』と呼ばれ、基本的なシステムは『Wiz』を踏襲しながら、舞台を学園としたライトなイメージの作品。掲示板でクエストを受注し、それによって物語が進んでいくなど、“学園生活”を強く押し出した内容となっている。職業(本作では学科と呼ぶ)も、戦士や盗賊などに加え、マニアやパティシエなど、ユニークなものが多い。『3』はPSP版とPS3版が同時に発売された。また、最新作となるニンテンドー3DS版『剣と魔法と学園モノ。3D』が7月7日に発売予定だ。



▶『剣と魔法と学園もの。3D』には多くのNPCたちが登場して物語を繰り広げてくれる本シリーズ。舞台が学園だけに、学校イベントも盛りだくさん!



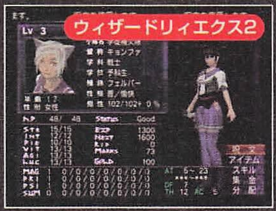
◀最新作『3D』でも冒険者養成学校の生徒となって、仲間とダンジョンへ挑む。お宝を探すも、ひたすら強さを求めるも、目的は自由だ。

『Wiz』究極のテクニック!?

PC版(Windows以外)は、ゲームの媒体がフロッピーディスクであった。データの読み込みが遅く、モンスターと遭遇すると数秒待たされるが、当時の達人たちはその読み込みパターンで出現するモンスターを見切れたという……。

学園を舞台にした異色シリーズ

ウィザードリィエクス シリーズ



▶装備によってグラフィックが変わるので集めたくなる。

ウィザードリィエクス ～前線の学府～
アーレハイン聖戦学府を舞台にしたシリーズ第1弾。10種族15学科がある。

ウィザードリィエクス2 ～無限の学徒～
シリーズ第2弾。複数の仲間で協力スキルを発動できる新システムを追加。

見た目とは裏腹に、実は超本格派！

PS2で登場した『Wiz』の流れを汲む3DダンジョンRPG。職業などのバリエーションは増えているものの、基本システムはほぼ『Wiz』を踏襲している。学園を舞台にして、職業を学科と呼ぶなど、初心者でも取っつきやすい内容となっているのが特徴だ。

素材を組み合わせてアイテムを作る錬金術や、ランダムで変化するダンジョン、さらには学園から依頼されるクエストをクリアすることで、ストーリーが展開していくなど、独自のシステムも多い。学園モノということでイロモノに見られがちだが、ゲーム性は高く古くからのユーザーを納得させた。

新たな解釈による新世代『Wiz』

BUSHIN シリーズ

BUSIN Wizardry Alternative
2001年に登場した第１作目。舞台となるのは、ドゥーハンと呼ばれる国。記憶をなくした主人公が、さらわれた女王奪還の依頼を受けて、ダンジョンへと挑む。ゲームの最初に作れるのは主人公のみで、その主人公を中心にしたストーリーが展開していった。

BUSIN Ø Wizardry Alternative NEO
前作の舞台、ドゥーハンの400年前を描いた続編。前日譚のため、タイトルに「Ø」が付けられている。時間の概念が追加され、期間限定イベントなどが発生した。また、職業も聖騎士、黒騎士、隠密など、条件によって転職できる最上級職が追加された。



▲システムとグラフィックはかなり独特。一方、第1作目のキャラメイクは5種族、8職業、3つの性格と非常にベーシックな構成だ。

グラフィック＆バトルシステムが大きく変化した意欲作！

『Wiz』を、大胆な新解釈で現代風にアレンジした作品。6人パーティでダンジョンへ挑むという基本的なシステムを継承しつつも、グラフィック面を大幅に強化。またバトルでは、パーティーメンバーが協力して攻撃するアレイドアクションや、主人公への信頼度を示すトラストシステムなどの新システムを満載。一見すると、とても『Wiz』とは思えない独自色の強い作品に仕上がっている。また、オリジナルのキャラクターが多数登場するなど、ストーリー面も強化されている。

『Wiz』を現代によみがえらせる、最新シリーズ！

ウィザードリィルネサンス シリーズ

ウィザードリィ 囚われし魂の迷宮
PS3オンライン配信専用ソフト第1弾。追加アイテムや追加シナリオなども公開中。

ウィザードリィ ～生命の楔～
ニンテンドー DS用『Wiz』第1弾。リアルタイム制ダンジョンを取り入れた意欲作。

ウィザードリィ ～忘却の遺産～
ニンテンドー DS用『Wiz』第2弾。より快適に遊べるようさまざまな改良が加えられた。

ウィザードリィ 囚われし亡霊の街
PS3オンライン配信専用ソフト第2弾。前作と合わせてのパッケージ版も発売された。

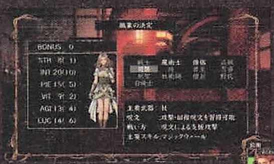
Wizardry Online Mobile
NTTドコモの携帯端末「FOMA 905i」シリーズ以降用。オンラインRPGで基本プレイ料金は無料。



▲PS3版『囚われし亡霊の街』より。進化したグラフィックでバトルの迫力も格段にアップ。美麗な種族ごとの顔グラフィックにも注目！

複数の新作が鋭意展開中！

かつての『Wiz』が与えてくれた緊張感や高揚感を、現在の技術で蘇らせたいというコンセプトで展開されている最新のシリーズ。ベースとなる物語や世界観、『Wiz』としてのクオリティを維持しながら、複数のメーカーがそれぞれ独自の新作を手掛けている。これまでPS3のダウンロード専用ソフトとして発売された『囚われし魂の迷宮』を始め、複数の作品が発表された。また、ゲームのみならず、コミックなど、多方面にわたって展開中。〝ルネサンス〟全体のメインイラストなどをFC版でおなじみの末弥純氏が担当しているのも、ファンには大きな注目ポイントだ。





▲▶ともに『囚われし亡霊の街』。キャラクターメイキングではおなじみのボーナス振り分けを踏襲。新たな職業として、剣聖や野伏などが追加されているのが特徴。

『Wiz』はさらなる進化を遂げる……！

MANIAC COLUMN
穴があったら潜りたい #6
～ウィザードリィルネサンス編～

シリーズのさらなる発展に期待！

最新シリーズだけに、今後も注目していきたいシリーズ。特に低価格＆配信で新たなシナリオが楽しめる『囚われし～』シリーズには期待。時代に合った『Wiz』ということで、従来作よりも手軽に遊べる作品が多くなっています。

ライター：Go!

エルミナージュ シリーズ

PSPやDSで展開中のシリーズ。『Wiz』のおもしろさや雰囲気を色濃く受け継ぎ、従来のファンからの人気が高い。最新作『エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～』は、PSPで6月30日に発売予定。



▲『エルミナージュⅢ』。自分で用意した顔グラフィックを使用できるフェイスロードなど、柔軟なカスタマイズ性が古くからのファンに好評。

ジェネレーション エクスシリーズ

『ウィザードリィエクス』の流れを汲むシリーズで4作が発売中。近未来の日本にある学園を舞台にしており、全体的にオリジナル色の強い作品ながら、随所に『Wiz』らしさが感じられる。すべてPC向けとなっており、最新作は『迷宮クロスブラッド』。



▲『ジェネレーションエクス』シリーズ３部作の続編となる『迷宮クロスブラッド』。

次号の『ウィザードリィ』特集では……
『Wizardry』30周年を記念して、次号ではベニー松山氏など、当時の『Wiz』にゆかりのある方たちにいろいろとお話を聞く予定です！　そのほか、さまざまな企画も進行中なので『Wiz』フリークは要チェック！



アルカナハート3
●PS3/Xbox 360　●発売中（1月13日発売）
●アークシステムワークス　●FTG
●通常版：¥7,140（税込）、すっごい！限定版：¥9,660（税込）

2009年12月にアーケードで登場した2Dアクションのコンシューマー移植版。アークシステムワークスが開発に加わることで、良質なオンライン対戦ツールとして昇華した。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「なぜか対戦バランスがよいゲーム」

CASE. 25

これまでシリーズ作品を1つもプレイしていなかった僕が、なぜ『アルカナハート3』を120時間もプレイしているのか、その理由を語っちゃいます。

ガッツリと対戦するのもおもしろいけど それよりも俺の嫁を愛でていきたい

少女から年齢不詳のお姉様まで 死角なしのキャラクター設定

本作の表立って見える最大の特徴は、なんといっても登場キャラクターが女の子しかいないところ。とにかく徹底されており、プレイヤーキャラクターだけでなく、サブキャラクターもすべて女の子で構成されています。まるで天国のようなゲームですね。ちなみにキャラクターの設定年齢は、しっかりと年齢が書かれているものについては、下は5歳から上は16歳までと、かなりローエイジに振った設定になっています。それより上のキャラクターとなると年齢不詳か不老ですので、年増好きの方にも安心な幅広いニーズに応えられる作品ではないかと思います。とはいえ、ただ単に女の子キャラクターがたくさんいる、というだけでは僕が100時間以上もプレイしている理由にはなりません。そう、本作は女の子がかわいいだけにはとどまらない、ゲームとしての奥深さを内包した、素晴らしいゲームなのです。

複雑なシステムに慣れるまでに30時間 何度折れたかわからない僕の心

本作は、タイミングよくボタンを連続で押していって、必殺技とともにコンボ（連続技）をつなげていく、いわゆる「コンボゲー」に属する2D対戦格闘ゲーム……いや、「ハートフル2Dアクションゲーム」です。この言葉、あとでまた出てきますからとりあえず頭の片隅にでも置いておいてください。そして、コンボだけでなく複雑なシステムが用意されていることも特徴です。具体的には、キャラクターの能力とは別に特殊能力が得られる「全23種のアルカナ（聖霊）」、ダッシュよりも遥かに速いスピードで相手に近づける「ホーミング」、相手の攻撃に合わせて攻撃を繰り出すことで、相手の一撃を無効化する「相殺」、ガード中に前ホーミングをすることで、相手の連続技を相殺しながら近づける「ガードキャンセル」……などなどすべて書いていったらこのまま本題に入るスペースがなくなってしまう、と思えるくらい多彩で複雑なシステムが用意されているのです。

僕がこのゲームを始めた理由は、「なんだかフレンドが楽しそうに遊んでいるから」という些細なものでした。僕は元々、格闘ゲームはプレイしていたものの、こういったコンボゲーはほとんどプレイしたことがありませんでした。最初の頃は、その直前まで遊んでいた『スーパーストリートファイターⅣ』のようなガチガチの目押しプレイをしてしまい、まったく勝てない日々……。うまいことプレイができなくて、DVDをフリスビーにしてしまおうかと思い詰めるほど心が折れてしまったのですが、そのときに見つけたのが先ほどの言葉でした。

「『アルカナハート』は2D対戦格闘じゃなくて、ハートフル2Dアクションだから」

手堅く立ち回ろうとせずに、とにかくホーミングして飛び回ればいいんだ、空を飛び回りつつ、判定の強い技をぶっぱなしていてもいいんだ、と開眼しました。

強さがインフレしているのに なぜかバランスが取れている不思議さ

こうしてシステムのことが少しわかってきたところで、本作の奥深いバランスのよさを感じとれるようになってきたのです。というのも、このゲームは前述のガードキャンセルのような強力なシステムがあるので、キャラクターに依存する強さがほかの対戦格闘ゲームよりも少ないと思います。本作でも確かに性能的に差のあるキャラクターはいますが、例えば弱キャラであってもアルカナによって、強みを伸ばして尖らせたり、難点を補ったりできます。また、どんなにラッシュをかけられても、ガードキャンセルで相手の攻撃を無効化すれば有利となるポイントがきっとあるので、立ち回りしだいでは弱キャラでも強キャラと対等に戦うことは十分に可能なんですね。とはいえ、弱キャラや動きに癖があるキャラは、どうしてもシステムをフルに活用する必要がありますから、満足のいく動きができるまでにかなりの時間がかかります。なので、これから『アルカナハート3』を始めてみようかと思った方は、まずは動きがオーソドックスかつ技判定が強く、簡単に技がつながる「はぁと」「ヴァイス」「あかね」あたりを使ってみることをオススメします。

オンライン対戦は 自分と嫁の二人三脚

なんだかんだと言ってきましたが、このゲームはやはり女の子が主体なわけで、それなら愛着を持ってキャラに接するのが筋というもの。システムがわかってきたならば、今度は自分のお気に入りのキャラクターを使っていくことをオススメします。見た目で選ぶもよし、中の人（声優さん）で選ぶもよし、とにかく自分がピキーンときたキャラクターを選びましょう。キャラクターが決まったら、いよいよ対戦です。本作は対戦を行うと「RP」と呼ばれるポイントがたまりますが、これは勝っても負けてもたまります（もちろん勝つほうが多くたまる）。そうしてしばらく戦っていると、キャラクターのアイコングラフィックが笑顔になっていくのです。これを「デレた」と表現しますが、RPが一定以上たまると好感度のレベルが上がり、アイコンがどんどんと好意的なものに変わっていきます。だからといって特にイベントがあるわけではないのですが、なんだか嬉しいじゃないですか。そうした変化に気づいたとき、あなたはキャラクターを欠かせないパートナー、つまり「嫁」と認識し始めること間違いなしです。さあ、さらなる高み（デレ）を目指して、対戦に励もうではありませんか。

絶対に見えないのなら 「はいてない派」にも可能性が

本作に登場するキャラクターの大半が、どう見てもヒラヒラしているスカートなどをはいています。上の写真のあかねーちん（あかね）などはその最たるものですね。こんなミニスカで飛び回ったらすごいことになってしまうのではないかと思われたあなた、ご安心ください。絶対に見えません。どんなに倒れても空中を飛んでいても、絶対に見えません。見えないのであれば、むしろ「はいてない」という可能性も否定できない、と思うのも1つの手ではないでしょうか。いわゆるひとつの「シュレーディンガーの猫」というやつですね。「はいている」の「はいてない」のが同一の可能性として、実際に確認するまではスカートの内側には残されているのです。

本題からガッツリとそれましたが、本作はギャルゲーのような見た目に反して、骨太なゲームシステムとバランスのよさが特徴の対戦ツールです。最近は熱い2D対戦格闘がないと嘆いているあなた、食わず嫌いをせずに一度、自分の嫁を愛でに『アルカナハート3』の世界に飛び込んでみてはいかがでしょうか？（飯塚）

NO GAME NO LIFE

5月
オールゲームソフトカタログ
3つのVIEWで5月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Preview

DS

3DS

PSP

PS3

Xbox 360

PS2

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

May



あふれる秋葉原を救え!!

適度にサボりながら!!

“秋葉原”という街を舞台に選んだ真意

――はじめに、秋葉原の街を舞台にすることになった経緯を教えてください。

広瀬和彦氏（以下、広瀬） まず、現代を舞台としたゲームのプランがありました。昨今の渋谷や新宿など実在する街を舞台にしたゲームを遊んでみて、街の魅力がストレートに伝わっていて、とても楽しめたんですね。そこで、アクワイアがそういったゲームを作るとして、その街の魅力を一番引き出せるのは秋葉原だろうと。弊社が秋葉原にあるのでなじみ深い土地だというのもありますが、歴史的にも古い街で、戦後の闇市から発展したという時代的な変遷を感じていただきたくてこの街を選びました。

――実際の秋葉原の街を再現するにあたって、苦労した点はありますか?

広瀬 まずは許諾の問題です。マップとして使用する秋葉原の街並みを再現するために、実在する30以上もの店舗様から許諾をいただくのに苦労しました。次に街の変化ですね。マップモデルは昨年の春から作り始めたのですが、とても移り変わりが激しい街なので、年末になる頃にはいろいろな場所が変わってしまっていて。制作の進行上すべての反映はできないので、ある程度のところで妥協はしました。ただ、そのぶん当時の秋葉原の様子を思い出すことができるので、これはこれでアリじゃないかと思っています（笑）。

――街中で流れているBGMや呼び込みといった秋葉原の音もリアルですよね。

広瀬 これは実際のガヤを録音しました。電気街口で待ち合わせなどをしている人にはなじみ深い、カレー屋さん前のカレーパンの歌。裏通りなら、メイド喫茶の呼び込みなどもあります。知っている人なら「あ、これか！」ってすぐにわかると思いますよ（笑）。

――バトルシステムがとても斬新ですが、なぜ「ストリップアクション」に行き着いたのですか?

広瀬 行き着いた、というより、バトルは「ストリップアクション」ありきで企画を進めました。ゲームの文法からちょっとズレた、普通じゃないアクションに挑戦したかったので、まずはそこから。そのあと、システムに合わせて世界観を設定していきました。

――コスチュームが豊富ですが、実際どれくらいの数が用意されているのでしょうか?

広瀬 武器を含め、３００種類以上になります。デザイン担当も自由に制作したので、私もすべては把握しきれていないほどです（笑）。アクワイアのゲームではおなじみの「クマ」や、レアなところでは街でまれに出現する全身灰色の通称“はぐれメイド”といったコスチュームもあるので、ぜひ探してみてください。

主人公

大学受験に失敗し、予備校に通いつつも秋葉原に入り浸る毎日。友人が秋葉原で事件に巻き込まれ、その真相を追うなかでカゲヤシと出会う。

文月 瑠衣

人の姿をした妖魔・カゲヤシの少女。主人公の命を助けるなど、人間に理解がある。どうやらカゲヤシのなかでも特別な存在のようだが……。

AKIBA'S TRIP
アキバズトリップ

PSP	AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）	
2011年5月19日発売	¥5,670（税込）	
ACT	ジャンル	A・AVG
SF	メーカー	アクワイア
育成	備考	プレイ人数：1人用

この街をよく知らない人のためのアキバウォーキング講座

Lesson 1 家電からメイドまでなんでもそろう!!

世界中にその名を轟かす電気街・秋葉原。あらゆる電気関連商品がパーツ単位から買えてしまうこの街は、オタク文化の聖地としての側面もあり、全国の各種マニアが通う場所となっています。中央通りは大型店舗が立ち並び、普通の買い物客だけでなく、日本の電化製品を求めてやってきた海外旅行者などで賑わっています。中央通りから一歩奥に入りますと、そこはマニアックな店舗が軒を連ねる裏通り。怪しげな商品を売るショップから、オタク心をくすぐるメイド喫茶まで、アキバ通を気どるのなら立ち寄っておきたい場所です。本作では、そんな秋葉原の街が忠実に再現されていますので、初めてこの街に訪れる際の予習にもなるでしょう。





実名店舗も多数登場!

Lesson 2 街の人の挙動に十分注意せよ

秋葉原では、独自の文化が生まれています。ほかの街では類を見ない、奇抜な行動をとる人もいますが、あまり気にしてはいけません。例えば、アナタがメイド服を着て歩いていたとしたら、カメラ小僧に写真撮影を求められることもあるでしょう。その際は、快く被写体になってあげるのも、この街の楽しみ方の1つです。逆に、アナタが羽振りのよさそうな紳士であれば、駅前で優しく声をかけてくる美人に注意しましょう。彼女の言うままになっていると、高額な「心の栄養剤」を買わされてしまうかもしれませんよ。

▼メイドさんを激写するカメラ小僧の図。あまりのローアングルはNGですよ。





▲絵ハガキを配る謎の美女・エウリアン。その美貌につられ、不要な買い物をしてしまう男性も多いとか。

AKIBA'S TRIP Keyword Check



▶秋葉原に集まる若者たちを守るため、秘密裏に活動する情報機関。カゲヤシの脅威と情報を国民から遠ざけてきた。



◀太陽光に弱いという弱点を持つ妖魔・カゲヤシ。倒すためには、服を脱がして肌を日光にさらすしかない。本当に！



▶コスチュームは頭、上半身、下半身からなり、脱がしにくい服装＝防御力の高さとなる。もちろん、女装も可能。



◀服を傷つけずに脱がすためには極意が必要。ビルの最上階にいる師匠から、ストリップアクションの指導を受けよう。



▶妹にお小遣いをあげると、手持ちのコスチュームに着替えてくれる。初めは嫌われているが、好感度を上げると……。



◀秋葉原で大人気の劇中アニメ。街角では広告やコスプレイヤーの姿が見られ、シナリオにもかかわってくるとか。

Pickup Interview

Kazuhiko Hirose

『AKIBA'S TRIP』プロデューサー
広瀬和彦氏



Profire
『AKIBA'S TRIP』のプロデューサー（開発者ブログの「こひろせP」）。なかなかのアキバ通で、本作の制作にあたり、改めて秋葉原中を歩き回り取材や撮影を行ったとのこと。

関東圏最大の電気街であり、オタクの聖地でもある秋葉原の街を舞台にしたA・AVG『AKIBA'S TRIP』。個性が妖しく光る本作の魅力を、プロデューサーが存分に語ってくれた。

若者たちの情熱が

やマニアな人

とか欲望とか

―ゲーム内に登場するアニメ「ITウィッチまりあ」の設定がすごく凝っていて驚きました。これを何か別の形で展開する予定などはありますか？

広瀬　物語とは関係のない劇中アニメなのですが、シナリオ担当のアサウラさんが張りきって多くのネタを作ってくれました。本編を仕上げるよりも先に（笑）。漫画版にアニメ版、劇場版まで設定があり、せっかくなので、5月に公式サイトで漫画を公開する予定です。さらに、4月末から放送予定のラジオドラマでも、少しだけ登場させるようと企画を進めています。

―シナリオの分岐もあるようですが、どれぐらいのパターンが用意されていますか？

広瀬　最低3、4回はクリアしないと物語の全体像がわからないようにしています。『侍道』の分岐とは違い、何本かの太い筋道があり、そこに本筋からそれた話への派生も用意されているといった形にしてあります。ネタ要素が強いシナリオに思われるかもしれませんが、ふとした瞬間に胸が熱くなったり、シリアスになったりできる場面を見せる仕掛けも施してあります。

―最後に、読者へ向けて一言お願いします。

広瀬　奇抜なストリップアクションがアクワイアらしいと思われがちですが、実はそうじゃない方向も目指しています。アクワイア〝らしい〟と〝らしくない〟両方の面を見てもらえる作品になっていますので、その点にも注目して楽しんでみてください。

Lesson 3 アキバ系ファッションでキメれば街を歩く楽しさがさらに倍増!!

秋葉原がどんな場所かを理解したところで、さっそく街を歩いてみましょう……と言いたいところですが、そんな装備で大丈夫ですか!?　普通のオシャレではアキバ系とは言えません。当たり障りのないチェックのシャツに、隠しアピールでアニメプリントのTシャツ。下はケミカルウォッシュのジーンズがオススメ！　これが秋葉原での伝統的な正装となります。



▲チェックのシャツとジーンズの組み合わせはアキバ系ファッションの基本。ワンランク上を目指すのなら、バンダナも装備してみましょう。

300以上のコスチュームでおしゃれを楽しめ!

身も心もこの街に溶け込みたい。それほどにまで秋葉原にハマってしまった方は、メイド服やゴスロリ、アニメキャラのコスプレなどにも挑戦してみてはいかがでしょうか？　ジーンズをスカートに履き替えることで、不思議な解放感が得られるはずです。今までの自分になかった新しい道が開けるかもしれませんが、そこから先の行動はアナタの自制心におまかせします。



▲秋葉原の空気に慣れたら、女装をして、流行りの「男の娘」に挑戦してみましょう。カメラ小僧の視線がアナタに釘付けになるかも？

変わり果てていくヒロインを救うダークファンタジー

任天堂

パンドラの塔 君のもとへ帰るまで

Preview

異なる特徴を持つ12の塔が戦いの舞台

〝獣の呪い〟に蝕まれ、刻一刻と不気味な姿へと変わり果てて行くヒロインを救うため、凶暴な獣を相手に戦うACT。本作は重厚な雰囲気のただよう本格ダークファンタジーだ。主人公の青年・エンデはヒロインの呪いを解く効果があるという〝獣の肉〟を求めて「十三訃塔」と呼ばれる隔離施設の試練に挑むことになる。複雑に組み合わさった12基の塔からなる「十三訃塔」は、それぞれ異なる特徴を持っており、その内部には獣と呼ばれる生き物で満たされている。エンデは獣を倒しながらさまざまな仕掛けを解き、塔の最深部を目指すことになる。そして、各塔の最深部で待ち受ける〝主〟と呼ばれる強力な獣を倒し、その肉をすべてセレスに届けて、セレスにかけられた呪いを解くことが本作の最終目的となっている。

戦闘では鎖を用いた多彩なアクションを楽しめる。なお、塔の各所にある仕掛けを解く際にも、鎖を使ったアクションが不可欠なようだ。

システム／基本 SYSTEM

リアルタイムで進行する〝獣の呪い〟

セレスにかけられた獣の呪いは、リアルタイムで進行し、プレイヤーはその進行度を画面上に表示されているゲージで確認できる。呪いの進行が進むにつれてゲージが減少し、セレスの姿もだんだんと変化してしまう。呪いが最後まで進行してしまうとゲームオーバーとなるため、プレイヤーは時々セレスの待つ拠点へと戻り、呪いの進行を食い止めなければならない。呪いを消し去るには〝主〟を倒して手に入れた獣の肉を使う必要があるが、塔の内部を徘徊している〝外僕〟と呼ばれるさまざまな獣から得た肉でも、進行してしまった呪いをある程度まで巻き戻すことができる。呪いの進行度を確認しつつ、〝獣の肉〟をセレスの元に届けながら塔の攻略を進めよう。また倒した獣からは〝獣の肉〟だけでなく、アイテムなどを入手できることもあるようだ。こうして「十三訃塔」とセレスが待つ「拠点」を行き来しながら、獣の〝主〟が待つ塔の最深部を目指すのが本作の基本的なシステムとなっている。



◀魔力を帯びた「オレイカルコスの鎖」を駆使し、十三訃塔で待ち受ける試練を解いていく。



▶鎖を使ったアクションのほかにも、さまざまな武器でのアクションが用意されているようだ。





◀▲各塔の最深部には、巨大な鎖で封印された「主の間」がある。封印を破壊して主と戦い、その肉を引き抜いてセレスのもとへと届けよう。

Wii	
2011年5月26日発売	
¥6,800(税込)	
ACT ジャンル	A・RPG
メーカー	任天堂
備考	プレイ人数：1人用

システム／戦闘 SYSTEM

鎖を使うことで広がる多彩なアクション

本作における戦闘の特徴は、鎖を利用した多彩なアクションだ。プレイヤーは通常の武器アクションと、鎖を使ったアクションを使い分けながら敵を倒していく。鎖を使ったアクションは多岐にわたり、「胴体を拘束して動きを封じる」「下半身を拘束して転ばせる」など、敵のどの部分に鎖を巻きつけるかによって変化する。また、拘束した敵を投げつけたり、鎖で拘束した部位を引きちぎってダメージを与えるなど、派生攻撃も充実しているようだ。鎖を振り回して周囲の敵を攻撃するなど、シンプルな使い方も可能。また、塔内の仕掛けを作動させたり、倒した敵から獣の肉やアイテムなどを引き抜くときも鎖を使う。

ストーリー／キャラクター STORY/CHARACTER

呪いを解くためヒロインに獣の生肉を届け続ける

戦乱で傷ついていたところを、巫女であるセレスに救われた元傭兵の青年・エンデが本作の主人公。セレスは収穫祭の日、神にささげる歌の歌い手として華やかな舞台に立っていた。しかし祭りの最中に突如として獣が現れる事件が発生し、その影響でセレスは獣の呪いに蝕まれてしまう。そして事件の重要参考人として国から追われる身となったエンデとセレスは、グライアイという謎の行商人の手引きで「十三訃塔」を目指すことになる。「十三訃塔」は「爪跡」と呼ばれる大渓谷に存在し、王族ですら立ち入りを禁じられた隔離施設。そこは絶壁から伸びたいくつもの鎖によって、中空に固定されていた。グライアイはエンデに魔力を帯びた「オレイカルコスの鎖」を授け、「十三訃塔」に住む獣の肉がセレスの獣の呪いを消し去る、ということを告げる。そのためには獣の肉を用いた儀式が必要だという。このダークな設定も、本作の魅力の1つだろう。また、「十三訃塔」を繋ぐ鎖と、塔の主を封印する巨大な鎖。そしてエンデが操る鎖というように、本作ではさまざまな面で鎖がキーアイテムとなっている。「十三訃塔」の秘密とは何なのか、またグライアイの真意とはどこにあるのか。セレスを救うために戦うエンデと、刻々と変わり行く自分の姿に怯えながら、エンデを待つセレス。そんな絶望的な状況のなか、2人を待ち受ける運命とは……？

獣の呪いに苦しむ巫女
セレス



▲最初はグロテスクな獣の肉を拒絶するセレス。しかしこのままでは、獣の呪いによってセレス自身も醜い獣の姿に成り果ててしまうのだ。

少年心のツボを突きまくりなレベルファイブの新RPG

レベルファイブ ダンボール戦機

Preview

すべての男の子のためのプラモクラフト冒険RPG

レベルファイブが仕掛ける、新たなコンテンツ『ダンボール戦機』。同社にとってパブリッシャーとしての初のPSPタイトルだ。

昔「ミクロマン」などの小さなロボットで遊んだ楽しさを、今の子供にも味わって欲しいという日野社長のアイデアで生まれた本作。〝プラモクラフトRPG〟と名付けられたジャンルのとおり、主人公たちが操る手のひらサイズのホビー用小型ロボット・LBXでのバトルを軸に、収集、カスタマイズ、冒険と少年心をくすぐる要素のすべてが詰まった作品だ。子供たちだけでなく、かつて少年だった大人でも、男の子に戻って楽しめる魅力を秘めている。また、ゲームのパッケージは、すべてに主人公・バンが入手するLBX「AX-00」のプラモデルが同梱されるという特別仕様で、さらにレベルファイブが得意とするクロスメディア戦略も、テレビアニメ、マンガ、プラモなどで展開中。ゲームとともに楽しめる、新たな仕掛けにも注目だ。

PSP	
2011年6月16日発売※	
¥5,980(税込)	
ジャンル	RPG(プラモクラフトRPG)
メーカー	レベルファイブ
備考	プレイ人数:1〜4人、プラモデル「AX-00」同梱

ACT 育成 対戦



▲パーツをカスタマイズすると、性能やスピードだけでなく、見た目も変化する。カッコよく強くしたい!

システム SYSTEM

自分だけの最高の1体に! 終わらない収集とカスタマイズ

世界を覆すほどの組織と少年たちが戦いを繰り広げるストーリーも重要だが、主役はやはりLBX。その機体はコアスケルトンと呼ばれる骨格と外装パーツ+コアパーツ+武器で構成されており、いずれも自由なカスタマイズが可能。ゲームシステム的にも、LBXをさらに強化するためのパーツ収集とカスタマイズが中心になっている。

バトルに2つまで持ち込める武器には、剣、槍、ナックル、ハンマー、銃など7つのカテゴリが存在。装備している武器によって、二段ジャンプや溜め撃ちなどの特殊なアクションができるようになるので、ステージと相手を見極めて、しっかりした準備と状況に応じた使い分けが必要になる。また、外装もただ付ければいいというわけではなく、重たいパーツなら守りは強くなるがスピードは落ちるなど、バランスの取り方が重要だ。ショップや町中にあるガシャポン、バトルなどで入手できるパーツは2500種以上もあるので、悩ましくも楽しい時間が過ごせそうだ。

また通信機能として、アドホックモードでは最大4人までの同時対戦が可能なほか、新たなパーツのほか、クエストやアイテムなどのダウンロード配信も予定されている。



▲武器のレベルを上げれば必殺ファンクションと呼ばれる必殺技を修得できる。もちろん敵も使用してくる。

ストーリー/キャラクター STORY/CHARACTER

謎の機体と、迫る悪の組織 LBXで世界を救え

西暦2050年。LBXで遊ぶのが大好きな少年・山野バンはある日、謎の女性から超高性能LBX〝AX-00〟を託される。「これには人類の〝希望〟と〝絶望〟の両方が詰まっている。決して使い道を誤ってはならない」女性はそう言い残して姿を消した。特別な力を秘めたボディに、特注のアーマーフレームが施され、AX-00は世界に1体しか存在しない機体となった。そして、バンは巨大な陰謀と戦いの渦に巻き込まれていくことになる——。

タイトルにもなっているダンボールとは、衝撃を80%も吸収する革新的な強化ダンボールのこと。小型だが戦闘能力の高いLBXは、その危険性から販売が中止になってしまうが、元々輸送用として利用されていた強化ダンボールの活用で復活。再び子供たちを夢中にさせているという設定だ。

主人公のバンは、友人の川村アミ、青島カズヤとともにさまざまな場所でバトルを繰り広げつつ、コーヒーショップで知り合った男・宇崎拓也との出会いによって、ある事件に巻き込まれていく。なかには総理大臣の暗殺を阻止するなど、国の存亡をかけるような大規模なものも……!?

原作であるゲームの発売に先駆けて、さまざまなメディアでの展開がすでにスタートしている。アニメのシーンがゲーム内のムービーとして使われていたり、プラモデルにはゲームで使えるパスワードが隠されていたりと、それぞれの連携もばっちり。現在放送中のテレビアニメでは、ゲーム序盤のストーリーが展開中なので、発売まではアニメとプラモデルで楽しもう!



川村アミ

13歳。バンとは同じクラス。LBXの知識が豊富で、いろいろと教えてくれる。使用LBXはスピード重視の女忍者型・クノイチ。

LBX クノイチ



主人公 山野バン

13歳。主人公。メカやプラモが大好きで、仲間たちといつもプラモデルショップに入り浸る。使用LBXは、AX-00を特注のアーマーフレームでカスタムした西洋騎士タイプのアキレス。

LBX アキレス

青島カズヤ

13歳。通称カズ。チップなどにくわしく、技術面でバンを助ける。使用LBXは、遠距離射撃を得意とする獣タイプのハンター。

LBX ハンター



▶光り輝くVモードに突入したアキレス。未知なる力が解放されたとき、何が起こる!?

※当初予定されていた発売日(5月26日)から変更となり、6月発売タイトルとなりました。ご了承ください。

Brink

PS3	Xbox 360
2011年5月26日発売	
¥7,980(税込)	

SF	ジャンル	STG（FPS）
対戦	メーカー	発売元：ベセスダ・ソフトワークス／開発元：Splash Damage Ltd.
協力	備　考	プレイ人数：1人用／オンライン対応



▲スマートシステムにより、通路に置かれた荷物を跳び越えたり、階段を使わずに上階へ上ったりと、縦横無尽に移動ができる。

Review

ボタン1つで立体的な移動ができるアクティブFPS

『Brink』は、温暖化によって海面が上昇し、ほとんどの都市が水没してしまった世界を舞台に、海上都市アークを守る武装警察・セキュリティと、街の開放を目指すレジスタンスとの戦いを描いたFPS。キャンペーン、マルチプレイともにチーム戦を基本としており、スキルの違う4つのクラスを使い分けることによって戦略的なバトルが楽しめます。また、本作ならではの要素として、フィールドの複雑な地形をボタン1つで移動することができるS.M.A.R.T.システムを搭載。これにより、配置されたオブジェクトや地形で移動の制約を受けることが少なくなり、スピーディな移動と立体的な戦闘を行うことが可能。カスタマイズ用にキャラクターのボディ、服装、銃器のほか、アビリティが豊富に用意され、やり込み派も満足の内容です。

本作をプレイしてまず感じたのは、思っていた以上にチームバトルの色が濃いゲームだなということでした。それは、味方の体力回復、爆弾の設置など、異なるスキルを持ったクラスの働き方が重要になっていたからなんです。例えば、攻撃型のクラス「ソルジャー」は、攻撃だけしていればいいのではなくて、味方の残弾数を見て補給してあげることが重要になります（補給はソルジャーの専用スキル）。このように、各クラスは何かしらの形で味方に働きかけられるスキルを持っているため、どのクラスを選んでも常に味方の状況を気にかけることになるんですね。実際、そうしないと戦況がひどくなることが多々ありました。そのほか最大の特徴であるS.M.A.R.T.システムでは、障害物を跳び越えたり高所から飛び降りたりと、目的地に最短で到達できる身軽さが味わえます。このアクションは移動時のストレスを軽減させているだけでなく、ゲームのテンポアップにも繋がっていて、爽快のひとことです。奇襲や攻撃の回避にも使えるため、シンプルながらも攻守に使える汎用性の高いシステムと言えるでしょう。ウリ文句のとおり、本当にボタン1つで手軽に使えますので、これまでにないアクティブなFPSを味わいたい方はぜひどうぞ。

（ライター／RON）

システム	85
シューターとしてのシステムは平均的だが、スマートとカスタマイズに光るものがある。	
グラフィック	80
全体的に明るい色使いで、キャラクターや背景が識別しやすい。	
ストーリー／キャラクター	75
面長のキャラクターは好みが分かれそう。両陣営で違った物語が楽しめる点は○。	
サウンド	75
キャラクターカスタマイズで声が選べる点はグッド。音楽の印象はやや弱め。	

AKIBA'S TRIP
（アキバズトリップ）

PSP
2011年5月19日発売
UMD版¥5,670(税込)／DL版¥4,500(税込)

ACT	ジャンル	A・AVG
冒険	メーカー	アクワイア
育成	備　考	プレイ人数：1人用



▲一見、女性の服を脱がす怪しい人。しかし、実は"カゲヤシ"という妖魔と戦っており、服を脱がさないと倒すことができない。

Review

アキバ再現ゲーと思いきや深い考察が光る作品

本作は日本が誇る世界の電気街・秋葉原を舞台にした世界観が特徴のアクションアドベンチャーだ。物語は、秋葉原の街に出現する妖魔、"影妖子（カゲヤシ）"と、秋葉原を愛する人々との戦いを描いたもの。一見無理やりなこじ付けかとおもいきや、歴史の古い秋葉原のバックグラウンドをうまく使った世界設定が好印象。シナリオ協力として、「ベン・トー」で人気のライトノベル作家・アサウラ氏が参加しており、ライトノベルらしい味付けで登場人物の個性が強く出ており、オタク文化に興味があれば、感情移入はしやすい。

本作は敵と服を脱がせあうストリップバトルとなっている。カゲヤシの弱点である日光を浴びせるために服を脱がせる、という設定は、いい意味でバカバカしくおもしろい。なお、難易度は「イージー」「カジュアル」「ハード」の3段階が用意されており、シナリオに集中できるよう難易度も下げられるので、アクションが苦手という人でも十分に楽しめる。

秋葉原の中央通りをメインとした街並みは、周囲の店舗の許諾を得ており、ほとんどが実名で登場。また、一部の許諾がとれなかった店舗でも、その場所に行ってみると同じジャンルの店がある。秋葉原の街に行ったことがない人も、本作をやればある程度歩き回れてしまうほど再現度は高い。システム画面は携帯電話がモチーフになっており、主人公が取り出して使うさまは、まさに「よくある光景」。また、メールの確認や、他人のつぶやきを見れるサイト「ぽつり」など、さまざまなアイデアが練り込まれている。

大きく分岐していくシナリオや350以上もある服装のコレクション、そしてクリア後のデータ引き継ぎ要素があるなど、やり込み要素は盛りだくさん。また、普段は冷たい妹をお小遣いで釣り、自分が集めた服装を着てもらう「妹システム」や、メイドカフェでのジャンケン&クイズでのお遊びなど、いわゆる「萌え」の要素も多く詰め込んであり、制作サイドの本作へのこだわりと愛が感じられる作品になっている。

（ライター／エマヌエル）

システム	70
ちょっとしたシーンで、ロードに入ることが多く、ややテンポが悪いのが気になる。	
バトル	75
ストリップアクションという発想はよいのだが敵AIの行動が少し単調気味なのが残念。	
シナリオ	85
秋葉原を歴史的な街としてもとらえており、予想以上に深いシナリオとなっている。	
キャラクター	85
秋葉原ならではの破天荒なキャラクターが多く、個性が際立っていておもしろい。	

Review



DEAD OR ALIVE Dimensions

●2011年5月19日発売　●3DS
●コーエーテクモゲームス
●FTG　●¥6,090(税込)

3D格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE』シリーズとして、3DSの立体スクリーンや通信機能などを生かして開発された作品。ムービーはもちろんですが、対戦時の3D立体視でのプレイ感はけっこう新鮮でした。また、初代から『4』までのストーリーを体験できる「クロニクルモード」もシリーズ初心者には嬉しい。通信機能を使った対戦も◎。違和感がなく、据え置き機の対戦をそのまま3DSに持ってきたような感じです。

ゲーム内容は、『4』をベースに新キャラクターや新モードがプラスされていて、打撃、ホールド、投げの3すくみといった、従来のシステムはそのまま継承されています。下画面に常に表示されているコンボ技リストのコンボ部分をタッチすると技が出てくれるのは、格闘ゲーム初心者にはいい感じ。タッチペンでタッチしているだけでも戦っている感が味わえます。惜しいのは、出したい技を瞬時に選びにくいことと、1度タッチするとコンボ技が最後まで出てしまうこと。コンボ技リストの組み替え機能やタッチした数だけ技が出るといったカスタマイズ機能があれば、操作に悩むことなく楽しめたかも。

（ライター／コジ）

システム	80
技を出すとコマンド技リストが自動的にその技に合わさり、技の欄が光るのは便利。	
グラフィック	85
3DSとしてはかなりのもの。3D立体視による奥行きもきちんと表現されている。	
キャラクター	80
これまでのシリーズに登場したキャラクターがすべて登場。女性キャラの胸の揺れも健在。	
操作性	70
携帯機のFTGの宿命ともいえるがタッチペンで技を出す機能をもっと工夫してほしかった。	

レビューの点数の基準

100点	90点以上	80点以上	70点以上	60点以上	50点以上
文句の付けどころがない	ほかの作品と比べてもかなり優れている	平均よりも優れている	要素としては平均的	やや改善すべき点が見られる	大きく改善すべき点がある

Preview

PS3 PSP 涼宮ハルヒの追想

●5月12日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●※1

並行世界で広がる、ifの物語

本作は、2010年に公開された劇場版「涼宮ハルヒの消失」の直後の時間軸から始まるAVG。アニメ製作委員会監修のオリジナルストーリーが展開する。プレイヤーは主人公のキョンとなり、再び異常事態に巻き込まれたいくつものパラレルワールドが存在する世界を修復するため、「北高祭」をめぐりながらSOS団とともに奔走することになる。物語のカギとなる「次元ブックマーカー」を駆使して、閉鎖されたこの世界の謎に迫れ。



▲相手が望む会話を選択して、世界の修復につながる話題と"キーワード"を探し出せ。

Preview

MULTI Major League Baseball 2K11

●5月12日発売 ●SPG ●Take・Two Interactive Japan ●PSP版¥5,040(税込)、PS3/Xbox 360版¥6,090(税込)

最新データで本場のエキサイティングな戦いを再現

本作はアメリカ・メジャーリーグを完全再現した2k Sportsの人気シリーズ最新作。MLB公認による2011年度の選手が収録されており、お気に入りの球団や選手を選んで試合を楽しむことができる。基本的なシステムは好評だった前作がベースになっているが、野手のフィールディングがダイナミックになっているなど、前作と比べてさまざまな面で強化されている。また、チーム運営やホームランダービーなどのゲームモードも搭載されている。



▲数多くのメジャーリーガーが実名で登場。もちろん日本人選手たちも操作可能だ。

Preview

PSP どきどきすいこでん

●5月12日発売 ●SLG ●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●UMD版¥6,090(税込)、DL版¥4,800(税込)

コスプレした女の子たちがあられもない姿に!

毎年恒例、アイレム公式サイトで行われているエイプリルフール企画において、2001年に発表された架空の作品がまさかのゲーム化！　梁山学園に転入してきた主人公は、学園に起こる騒動を解決するため、ヒロインたちとともに「七不思議」の謎に迫る。調査中にほかの生徒たちと衝突することで起こるバトルパートでは、攻撃を受けるたびに女の子の服が破れていく。敵の女の子の服を剥ぎ取り、相手をバトルから離脱させることで勝利となる。



▲多数のコスチュームが存在し、組み合わせは自由！　彼女を自分色に染め上げろ！

Preview

3DS スティールダイバー

●5月12日発売 ●ACT ●任天堂 ●¥4,800(税込)

潜水艦を操って、3D海戦に挑め!

3つの異なるモードが収録された、3D潜水艦ゲームがリリース。横スクロールアクションの「潜水艦モード」では深度や速度を操り、敵の爆雷攻撃をかわしながらミッションに挑む。性能の違う潜水艦の選択が重要だ。潜望鏡から敵艦を狙う「潜望鏡モード」では、3DSのジャイロセンサーを活用して体の向きを変えることで360度を見渡すことが可能だ。戦略SLGの「海戦モード」では潜水艦や護衛艦を使い分けて、敵の輸送艦を撃破しよう。



▲激しい嵐の海上や海底火山など多彩な戦闘シチュエーションが用意されている。

Preview

3DS アニマルリゾート 動物園をつくろう!!

●5月19日発売 ●ETC ●マーベラスエンターテイメント ●¥4,980(税込)

登場する動物は100体以上!　自分だけの動物園を作ろう!!

3Dで描かれたリアルな動物たちとのコミュニケーションが楽しめる動物園ライフゲーム。プレイヤーは動物園の復興を目指して、来園者を集めるために動物たちを撮影し、その写真をゲーム内のブログにアップ。そのブログを見た人々が動物園に訪れることで、来園者数に応じたアニマルポイントを入手できる。アニマルポイントは新たな動物を獲得したり、動物園エリアの拡張に使える。ブログのアクセス数を増やして多くの来園者を集めよう。



▲動物へのフィーデング（エサやり）中はベストショットのチャンス！

Preview

PSP AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）

●5月19日発売 ●A・AVG ●アクワイア ●UMD版¥5,670(税込)、DL版¥4,500(税込)

華やかな電気街の影に潜む謎を解き明かせ

世界有数の電気街である秋葉原。この秋葉原を舞台にしたアクションAVGがPSPで登場。行方不明になった友人を捜すため秋葉原を訪れた主人公は、カゲヤシと呼ばれる吸血鬼に襲われる。かろうじて生き延びた主人公は、対カゲヤシ組織・NIROと交わしたある約束によって戦いに身を投じることになる。物語の舞台となる秋葉原は、実在する多くの店舗とのタイアップによってリアルに再現されており、擬似的に秋葉原を探索するといったプレイも楽しめる。



▲街中でのバトルシーン。アキバおなじみのメイド姿のカゲヤシも登場する？

Preview

PSP グングニル —魔槍の軍神と英雄戦争—

●5月19日発売 ●S・RPG ●アトラス ●¥6,279(税込)

魔槍は少年を英雄に変え、英雄は歴史に革命を刻む

アトラスとスティングの強力タッグが贈るS・RPGの最新作が登場。物語の舞台はダルタニア人が支配し、レオニカ人を"呪われし民"として虐げるガルガンディア帝国。帝国に抵抗するレジスタンスの一員であるジュリオは、帝国商人から異国へ売られかけていた少女アリッサを助け、仲間に迎え入れる。しかしダルタニアの血を引く少女は、その意思とは無関係にダルタニアの軍勢を引き寄せる。貧民地区で繰り広げられる激戦のなか、瀕死の重傷を負ったジュリオの前に突如飛来する魔槍。強大な力を手に入れたジュリオとレジスタンスの志気は高まり、戦火は拡大の一途をたどる。魔槍のレオニカ、ダルタニアの少女、相容れぬ血を引く2人の未来とは？

バトルはオーソドックスなS・RPGだが、随所に新感覚なシステムを採用している。特に注目なのがタクティクスゲージ。これは、マップに点在する拠点を制圧することで最大値が増加し、ゲージが多いほど味方の攻撃力が上昇する効果がある。さらにこのゲージを使用して、強制的に自軍のターンにして反撃の隙を与えない「スクランブル」や、味方との連携や支援ができる「ブースト」などの多彩な戦術が展開できる。またキャラクター育成システムも本作の魅力。戦闘で経験値を溜めてレベルアップするだけではなく、同じ武器を何度も使用すると新たな技が解放される。自分のお気に入りユニットをトコトン育成して最強のユニットに育て上げよう。



▲ゲージが溜まると「スクランブル」が可能に。連続攻撃で敵陣を突破せよ！



▲味方が近くにいれば「ブースト」が発動！強力な攻撃で敵ユニットを撃破できる。

Preview

PSP エルミナージュ Original ～闇の巫女と神々の指輪～

●5月19日発売 ●RPG ●スターフィッシュ・エスディ ●¥5,040(税込)

ダンジョンを探索して世界に散らばった指輪を探せ!

PS2で発売され、DSにも移植された初代『エルミナージュ』がPSPで発売。物語の舞台は5つの指輪によって守護されていた世界。しかし、魔王降臨を目論む巫女により結界が破られ、指輪も世界中に散り散りになってしまう。プレイヤーの目的は、冒険者となってパーティを組み、ダンジョンに眠る指輪を見つけること。種族や職業、性格など自由度の高いキャラクターメイキングでキャラを作成し、パーティの力で難解なダンジョンを突破しよう。



▲PSP版の新機能として、好きな画像を顔アイコンに使用することができる。

Preview

3DS ゴーストリコン シャドー ウォー

●5月19日発売 ●SLG ●ユービーアイソフト ●¥6,090(税込)

シリーズの特徴を継承した本格派ウォーSLG

『ゴーストリコン』シリーズの特徴である戦場における「部隊運用戦術」のおもしろさにクローズアップした、シリーズ初のターン制SLGが3DSに登場。プレイヤーの目的は、世界最強の特殊作戦部隊を率いて権力の掌握を企む秘密組織の野望を阻止すること。戦闘は攻守が明確に分かれたターン制を採用。全員生還が義務付けられた緊張感のあるクリア条件が設定されている。ユニットに備わる多彩なスキルを使い分けてミッションの達成を目指そう。



▲強力な「パワーアップスキル」が発動すると戦況が一気に有利になることも。

※1：【通常版】PSP版¥6,279（税込）、PS3版¥7,329（税込）／【初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」】PSP版¥10,479（税込）、PS3版¥11,529（税込）

Preview

Xbox 360 トリプルパック -Xbox LIVE アーケード コンピレーション-

●5月19日発売 ●ETC ●日本マイクロソフト ●￥2,980（税込）

新世代横スクロールACTの傑作選!

本作はXBOX LIVE アーケードで好評を博したACTが3本収録された傑作選。3つの操作と物理演算を取り入れたマップギミックを駆使して謎を解いていく『LIMBO』。物理演算でバイクの挙動をリアルに再現し、100万件ものダウンロードを達成したモトトライアルゲーム『トライアルズHD』。最大4人で楽しめる超絶爆発アクション『スプロージョンマン』。それぞれの作品は、数々のアワードやハイスコアレビューを受けるなど世界中で支持されている。



▲バイク操作をミスると爆発、激突、転倒などのド派手な大クラッシュが！

Preview

Xbox 360 赤い刀 真

●5月26日発売 ●STG ●ケイブ ●通常版￥7,140（税込）、初回限定版￥9,240（税込）

ケイブ3年ぶりの完全新作STGが登場!

アーケードで好評稼働中のSTG「赤い刀」が早くもXbox 360で登場！ 本作には「アーケードモード」に加えて新たに「赤い刀 真モード」が搭載。「赤い刀 真モード」は横スクロール型2Dシューティングで、家庭用初の16：9に完全対応。敵の出現位置や弾幕などが調整されている。「アーケードモード」には既存の6ステージに1ステージを追加。新たなボス「綾瀬齋（あやせなずな）」も登場する。なお、どちらのモードも背景は新規描き起こしとなっている。



▲16：9のHD画面で展開される、新たなる弾幕の嵐を生き延びろ！

Preview

PS2 三国恋戦記 ～オトメの兵法!～

●5月26日発売 ●AVG ●プロトタイプ ●￥6,825（税込）

軍師になって英傑たちと絆を育む

「三国志」を連想させる世界を舞台に、ごく普通の女子高生だった主人公が、国の英傑たちと絆を育んでいくAVG。ゲームシステムはオーソドックスながら、クイズ形式の選択で軍師気分を味わえたり、豊富な選択肢が用意されていたりするほか、三国志の詳細を知らない人のための勢力図や用語辞典も用意されている。さらに、バッドエンドも含めたエンディングリストが追加され、シーン回想も可能になった。



▲左から、常に冷静な雲長、人徳ある玄徳、陽気な翼徳。

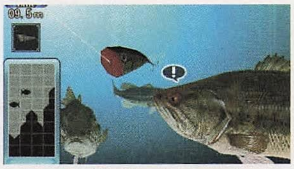
Preview

3DS スーパーブラックバス 3Dファイト

●5月26日発売 ●SPG ●スターフィッシュ・エスディ ●￥5,040（税込）

立体映像とリアルな感覚で30種類以上の魚とバトル!

『スーパーブラックバス』シリーズの最新作。ニンテンドー3DS本体を釣り竿に見立てて、傾けることでロッドの角度を変えるなど、実際に釣りをしているような感覚で操作できる。それと同時にバスのさまざまな動きに合わせたアングルで、迫力ある映像を立体的に楽しむことが可能。全5種類の大会で優勝を目指す「トーナメントモード」、好みで季節・天気・時間を設定できて自由にフィッシングを楽しめる「フリーモード」が用意されている。



▲水中では画面に迫ってくるかのようなリアルな魚の姿を堪能できる。

Preview

DS トレジャーリポート 機械じかけの遺産

●5月26日発売 ●AVG ●バンダイナムコゲームス ●￥5,040（税込）

古代遺跡をめぐるナゾトキミステリー

新聞記者のジョンと、新人カメラマンのエミリーが数々の仕掛けやナゾにチャレンジし、古代の謎を解き明かしていくナゾトキミステリー。イギリスの都心から中東の古代遺産まで、世界を股にかけた壮大な冒険ミステリーを「a-1pictures」制作によるアニメーションが彩る。ゲームの流れとしては、進行していく物語の最中に事件が起き、事件の調査を行う過程で、暗号や仕掛けをもとにナゾトキをする。この調査とナゾトキの繰り返しで物語が進む。



▲怪しい場所は画面が拡大。画面上のモノを触ったり動かすことが謎の発見につながる。

Preview

3DS DEAD OR ALIVE Dimensions

●5月19日発売 ●FTG ●コーエーテクモゲームス ●￥6,090（税込）

登場キャラはシリーズ最多! 『DOA』は新たなる次元へ!!

歴史ある3D対戦FTGが3DSに登場！ 本作は新形式のストーリー型チュートリアルモード「クロニクル」を搭載。初めてのプレイヤーも歴代シリーズのストーリーを楽しみながら、さまざまなテクニックを習得できる。また、バトル中に画面のタッチスクリーンに表示される技コマンドをタッチするだけで技を出すこともできるので、FTG初心者にも安心だ。さらに立体視となったステージでは、ダイナミックなバトルが今までにない迫力で楽しめる。



▲立体視により、これまで以上に奥行きと広がりを感じられる臨場感抜群のバトルが展開。

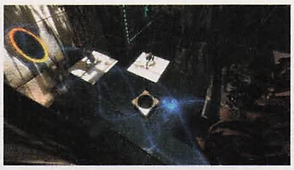
Preview

PS3 Xbox 360 ポータル2

●5月19日発売 ●ACT ●エレクトロニック・アーツ ●￥7,140（税込）

閃き+ワープ=脱出!

30以上のゲーム・オブ・ザ・イヤーを受賞した、新感覚インスピレーション・パズル・アクションの第2弾がついに家庭用機に登場！ ゲームの目的はポータルと呼ばれる2つの穴を活用して、エリアから脱出すること。ポータルはつながっていて、飛び込んで移動したり、モノを入れて移動させたりと用途はさまざま。さらに本作では足元がつるつるすべるようになるジェルなどさまざまなアイテムが登場。ユーモアや遊び心にあふれた内容に仕上がっている。



▲ポータルの使い方がキモ。一見、脱出が無理に見えても見方を変えれば閃きが！

Preview

PSP いざ、出陣！恋戦

●5月26日発売 ●AVG ●QuinRose／GignoSystem Japan ●通常版￥5,985（税込）、豪華版￥8,925（税込）

絵巻物のようにドラマチックにつづられる恋戦

時は天下分け目の戦を控えた乱世。病床の父より国の命運を託され旅に出た姫君は、6人の武将と出会い、やがて1人の殿方と……。携帯アプリで人気のタイトルがPSPに登場し、携帯版の世界観、手軽さはそのままに、携帯版とは違う展開、エンディングやエピソードなどが複数追加され、シナリオやイベントCGのボリュームが2倍になっている。また、織田信長を諏訪部順一、小早川秀秋を石田彰が演じるなど、豪華声優陣によるフルボイス化も注目だ。



▲新規イベントCGの1つ。川のせせらぎが聞こえるなか、三成が見たものは？

Preview

PSP 出撃!! 乙女たちの戦場2 ～天翔ける衝撃の絆～

●5月26日発売 ●SLG ●システムソフト・アルファー ●通常版￥6,090（税込）、プレミアムエディション￥8,190（税込）

ifの世界で紡ぐ恋愛模様と仲間たちとの絆

「第二次世界大戦のバルバロッサ作戦が、もしドイツの勝利で終わっていたら……」という、ifの世界を舞台に、総勢60人以上のミリタリー×美少女が兵士として活躍する架空戦記ものの第2弾。指揮官となり敵の拠点を攻める「シミュレーションパート」、乙女たちとの会話がメインの「アドベンチャーパート」に加え、今回新たに「インターミッション」が追加されている。新しいパートでお気に入りのキャラクターと束の間の休息を楽しもう。



▲戦闘のダメージを視覚で訴える「萌える脱衣カットンシステム」は今回も搭載。

Preview

PS3 Xbox 360 テストドライブ アンリミテッド2

●5月26日発売 ●RCG ●サイバーフロント ●￥7,140（税込）

新たなリゾート地で優雅なカーライフを満喫

広大なリゾート地で自分だけのカーライフが楽しめる『テストドライブ アンリミテッド』の続編が登場。本作では、前作の舞台であるハワイ・オアフ島はもちろん、スペイン・イビサ島でのドライブも楽しめる。プレイヤーの目的は、島々のいたるところで開催されるレースなどで資金を稼ぎ、新たなマシンや邸宅を購入してリゾート生活を充実させること。島の隅々までリアルに再現された道なき道を進み、リゾートドライブを満喫しよう。



▲オアフ島とは違った文化が楽しめるイビサ島。建物をめぐるのも楽しみ方の1つ。

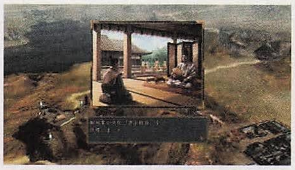
Preview

PS3 信長の野望・天道 with パワーアップキット

●5月26日発売 ●SLG ●コーエーテクモゲームス ●¥10,290(税込)

待望の「天道」をより深く味わおう！

シリーズ最新作である『信長の野望・天道』の拡張キット。戦略の幅を広げる新要素「文化」をはじめ、大名家の思考を自由にカスタマイズできる「AIエディタ」などシリーズ初の機能も追加された。シナリオは新たに9本が追加され、合計26本大ボリュームに。また、全国シナリオに登場する大名家を任意に選択できる勢力登場切替などの編集機能もさらに充実。そのほか、より簡単な難易度「入門」も追加され、初心者への配慮もバッチリだ。



▲「文化」を振興すると、新施設の建設や朝廷の権威を利用した外交などが可能に。

Preview

PS3 Xbox 360 TROY無双

●5月26日発売 ●ACT ●コーエーテクモゲームス ●¥7,560(税込)

壮大なギリシャ神話の大戦に挑め！

過去の映画化などで知名度の高い「トロイ戦争」が「無双」シリーズとなって登場！　古代の戦士たちが荒々しさあふれる戦場で奮闘する。プレイヤーは神の子アキレウスやトロイ軍のヘクトル王子など、チャプターごとの主人公となり、10年にもおよぶ壮大な「トロイ戦争」を戦っていく。ザコやボス以外に「弱攻撃をはじき返す近衛兵」、「近寄ることさえ困難な密集陣形の精鋭軍」、「神々の使いである神獣」など多彩な敵が登場する。



▲グリフィンなどの神獣と戦闘が楽しめるのも、従来の無双シリーズにはない魅力！

Preview

Xbox 360 ファイターズ アンケージ

●5月26日発売 ●ACT ●日本マイクロソフト ●¥5,880(税込) ●Kinect専用

細かい操作は一切不要！　本能で戦う格闘アクション

パンチやキックなど、カラダの動きで技を繰り出せるKinect専用の格闘アクションが登場。主人公のサイモンは、父親が作った多額の借金を帳消しにするため、裏社会で開催される危険極まりない格闘大会に挑むことになる。60種類以上の技のバリエーションやゲージを使った必殺技なども、コマンド操作は一切なく、実際のアクションで繰り出すことが可能だ。敵のファイトスタイルに合わせた技の組み合わせで、強敵たちを倒していこう！



▲敵との距離で有効な攻撃が変化する。状況判断の早さが勝利のカギとなる。

Preview

PS3 緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～

●5月26日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●¥7,140(税込)

すべての『緋色の欠片』が楽しめるお得な1本！

本作はこれまでDSやPSPなどで発売された女性向けAVG『緋色の欠片』『緋色の欠片～あの空の下で～』『緋色の欠片DS』『緋色の欠片ポータブル』の4タイトルが収録されているお得なタイトル。物語の主人公は、神霊の依り代となる「玉依姫（タマヨリビメ）」という宿命を背負っている春日珠紀。彼女を守る守護者の少年たちとともに「鬼斬丸」の封印を守るなかで、彼らとの絆を深めながら展開していくストーリーに注目だ。



▲主人公の同級生であり、玉依姫を守る守護五家の1人である鬼崎拓磨。

Preview

DS マル合格資格奪取!2011年度版 情報セキュリティスペシャリスト試験 ネットワークスペシャリスト試験

●5月26日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥4,800(税込)

各試験10年ぶんの過去問と簡単操作でよりわかりやすく！

「苦手分野が一目でわかる」「電車の中で勉強するのに便利」などユーザーから支持される『マル合格試験奪取』シリーズで、就職にも有利な2つの資格取得を学習できるソフトが登場。「出題→正誤判定→解説確認」の繰り返しで重点学習ができる「練習問題」や「模擬試験」といった5つの機能を搭載している本作は、簡単な操作で試験直前までの「すきま時間」を生かした学習ができ、忙しい社会人にオススメ。



◀必須用語や頻出用語をゲーム感覚で学習できる機能も。

Preview

PS3 Xbox 360 Brink

●5月26日発売 ●STG ●ベセスダ・ソフトワークス ●¥7,980(税込)

リアルな描写を凌駕した伸縮自在のリアル感

温暖化によりほとんどの地表が海に沈んだ近未来、唯一残った海上都市をめぐる「セキュリティ」と「レジスタンス」の激突を描く本作。「S.M.A.R.T.」による自由度が高く、テンポのよいアクションが特徴のFPSだ。また、モーションキャプチャーによるアクションを取り入れたことで、圧倒的なリアル感を伴った空間と物語が表現されている。なお、選択する体型が動作にも影響を与えるため、属したいクラスとの組み合わせを念頭にカスタマイズしよう。



▲基本体型MediumでクラスはSoldierというようにカスタマイズしていこう。

Preview

DS RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～

●5月26日発売 ●RPG ●ゲームオン ●¥5,040(税込)

2つの時空から成る「レッドストーン」の始まりの物語

本作はPC版の時代から数年前の「現在編」、数十年前の「過去編」の2つの時間軸からなるオリジナルシナリオを収録。変身システムなどゲームの根幹となる部分はPC版を踏襲しつつ、場面の展開に応じて操るキャラクターを変えて進行する「ザッピング」などのオリジナルシステムを搭載。なお、PC版でも使えるオリジナル武器全14種のうちの1つを入手できるなど、初回生産ぶんには特典が付いてくる。



◀永遠の命を与えるといわれる赤い石を求める冒険者たち。

Preview

PSP メモリーズオフ ゆびきりの記憶

●5月26日発売 ●AVG ●5pb. ●通常版¥6,090(税込)、＋スイーツパック¥8,925(税込)

「ドキドキ」と「切なさ」が詰まった三角関係

昨年7月にシリーズ10周年記念としてXbox 360で発売された『メモリーズオフ』最新作の移植版。物語中に「ゆびきりをする」という特別な場面が出現するのが特徴だ。主人公・芹沢直樹、主人公の嫁と主張する幼なじみの少女・天川ちなつ、突然現れて主人公と秘密の同棲生活を始める少女・南雲霞との三角関係が描かれる。なお、初回限定版の『＋スイーツパック』では、本編の進行状況と連動して進んでいくおまけシナリオが付属する。



▲物語中に出現する「ゆびきり」。ゆびきりをするかどうかで、その後の展開が……。

Preview

PSP パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～

●5月発売予定 ●SLG ●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●UMD版¥5,040(税込)、DL版¥3,800(税込)

PSPで初登場！　いつでもどこでも『海物語』が遊べる！

最新機種である「パチスロスーパー海物語 IN 沖縄」が、『パチパラ』シリーズ初のパチスロシミュレーターとして登場！　実機を忠実に再現したものが、いつでも手軽に遊べるようになった。1～6の設定変更や成立フラグ設定、すべりコマ表示やオートプレイといった機能も充実。さらに、普段は見ることのできないホール向けのパンフレット、プレミアム演出、プロモーション映像なども収録。なかでもミスマリンちゃんのお宝映像は必見！



▲各地のホールでおなじみの「海物語」がPSPで忠実に再現されている。

Preview

3DS ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル

●5月26日発売 ●A・AVG ●バンダイナムコゲームス ●¥6,090(税込)

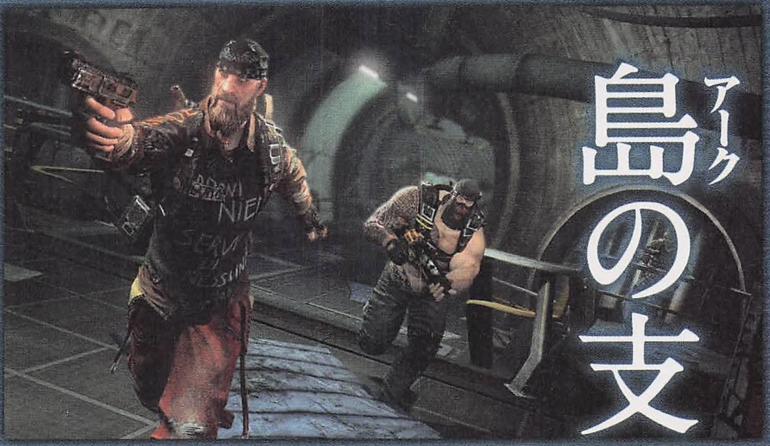
海賊王を目指すルフィたちの戦いを3DSで再現！

Wiiで発売された『アンリミテッドクルーズ』が3DSに登場。本作には『エピソード1 波に揺れる秘宝』と『エピソード2 目覚める勇者』の内容が完全移植されているほか、海軍本部と海賊たちの戦いを描く「マリンフォードモード」が追加されている。「マリンフォードモード」では、ルフィだけではなく白ひげことエドワード・ニューゲートや、王家七武海のボア・ハンコックなども操作できる。さまざまなキャラの視点で表現される頂上決戦に注目だ。



▲あの名シーンも再現！　マリンフォードの熱き戦いを体験しよう。





島（アーク）の支配権を巡り争う2つの勢力

『Fallout』シリーズなどでおなじみのベセスダ・ソフトワークスが放つ、新感覚FPS『Brink』。立体的な移動が素早く簡単にできる「S.M.A.R.T.システム」で、シューターにおけるアクション性を高めた意欲的な作品だ。



元は沿岸諸国から船で脱出し、アークにたどり着いた難民。服装や武器はガラクタをもとに作成しているため、個々の見た目はバラバラだ。ゲームではカスタマイズ機能が搭載されており、顔、体型、肌の色から服装まで、彼らの個性を表現することができる。

アークを開放せし者
RESISTANCE

『Brink』の物語は、温暖化による海面の上昇で、大半の陸地が水没した未来の地球が舞台。世界中の大都市が壊滅したなか、人工海上都市アークは、人間が住める数少ない場所となっていた。そのため、この島には各地から多くの避難民が流入し、慢性的な資源・食料不足に悩まされることに。この問題はしばしば暴動の引き金になり、街での生活を管理する武装警察・セキュリティと暴徒との間には小競り合いが生じていた。治安維持のためとはいえ、何かと力で押さえ込むセキュリティのやり方は、難民との間に軋轢を生じさせ、その溝は日に日に深まる一方……。そしてついに、一向に改善されない待遇や、問題解決のために外界との接触を図ろうとしないセキュリティに対して難民の不満が爆発。レジスタンスを結成した難民たちは、島の解放を目指してセキュリティとの全面対決に臨む！　プレイヤーはいずれかの陣営に属し、アークで激闘を繰り広げることになる。

PS3 Xbox 360	Brink
2011年5月26日発売予定	¥7,980（税込）
SF	ジャンル STG（FPS）
対戦	メーカー 発売元：ベセスダ・ソフトワークス／開発元：Splash Damage Ltd.
協力	備考 プレイ人数：1人用（オンライン対応：対戦最大16人、協力最大8人）

アークを守りし者
SECURITY

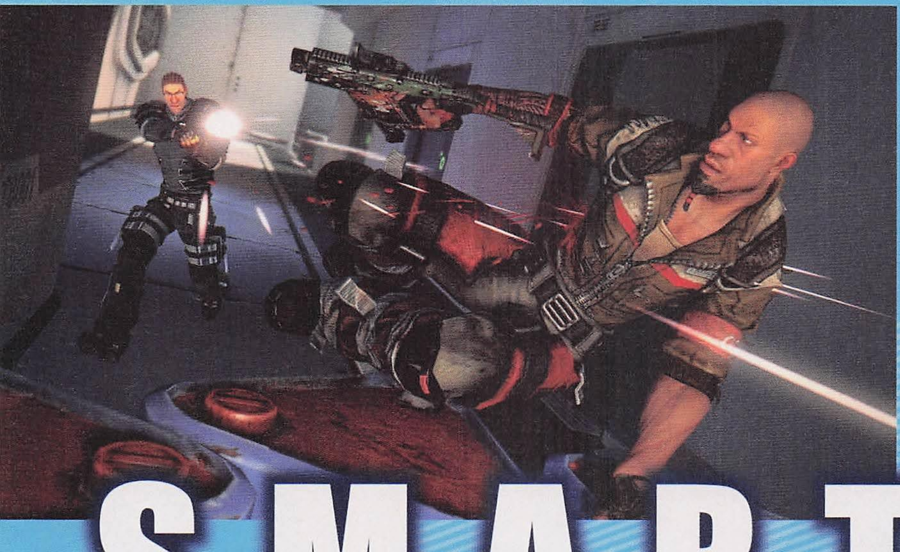
かつてリゾート施設やサイエンスパークとして栄えていたアークで警備を担当していたセキュリティチーム。難民を受け入れたあとは、武装警察として活動している。最新の銃器を携行し、組織だった行動がとれることから、アークでは最強の組織となっている。

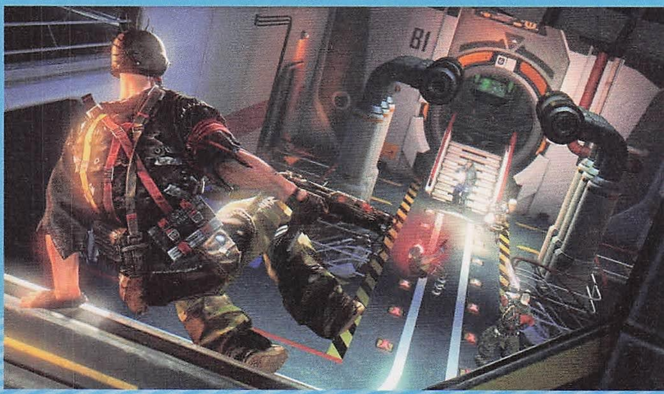




地形の制約を受けずに戦える移動アクション

本作の最大の特徴は「S.M.A.R.T.（スマート）システム」と呼ばれる独自の移動アクションにある。身体1つで街にある低い壁や柱・階段などを跳んだり登ったりしながら越えていくフランス発祥のスポーツ「パルクール」にヒントを得て設計されたシステムで、これを活用すれば地形の制約をほとんど受けないスムーズな移動を行うことができる。実際にゲームをプレイしてみると、目の前にある箱を素早く乗り越える、壁のパイプをつたって上の階にサッと登るなど、ボタン1つの操作であらゆる物や構造に対応した動きを行うことができ、簡単かつ快適な操作感が味わえる。また、本作では仲間と連携をとりつつ行動することも重要なようで、離れた場所にいる仲間と合流したり、指示された場所に向かったりといった場合も、いかにS.M.A.R.T.システムを使いこなせるかがポイントとなっているのだ。





◀▲ボタン1つを押しておくだけで、オブジェクトを乗り越えたり、足場を上ったり降りたりができるS.M.A.R.T.システム。素早く移動して敵チームの背後に回りこむ、上の階から飛び降りて奇襲かけるなど、移動だけでなく攻撃にも活用できる。

S.M.A.R.T.システム

高級リゾート地でセレブなカーライフが始まる!

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

スペイン・イビサ島とハワイ・オアフ島、この2つの島を舞台にした『テストドライブ アンリミテッド2』。島の中をクルマで走り回り、観光したり、レースしたりと自由に楽しもう!!

PS3 Xbox360 PC	テストドライブ アンリミテッド2
2011年5月26日発売	¥7,140（税込）
対戦 協力 ジャンル	RCG（レーシング／カーライフシミュレーター）
メーカー	発売元：サイバーフロント／開発元：ATARI
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応





▲▶実際のオアフ島とイビサ島の形や道路まで完全に再現!! 観光しているかのような気分を味わえる。

2つの広大な島でリッチなドライバーを目指せ

前作『テストドライブアンリミッド』ではハワイ・オアフ島が舞台だったが、本作では新たにスペイン・イビサ島が収録されている。イビサ島は広大なマップになっており、家具、邸宅、車などを購入可能だ。2つの島で自分の思いのままにカーライフを楽しむことができる。

Point 1 スーパーカーから高級SUVまで乗り放題

本作ではフェラーリ、アストンマーチン、メルセデスベンツなどの多くの高級車が用意されている。スーパーカーのほかにも、クラシックカーやラグジュアリーカーなどの車を90種類以上収録！ また、島の中に落ちている廃車を集めることで、新たな車を入手できるお楽しみ要素もある。

Ferrari Enzo

フェラーリの創業55周年を記念して作られたスーパーカー。創設者の名前を取って作られたFerrari Enzoは、フェラーリがそれまでレースで培った技術のすべてを集結して作られている。



Audi Q7

アウディが製造しているSUV型4輪駆動車。オンロード指向のセッティングとなっており、オフロード向きではない。ハイブリッドカーであり、電気モーターのみでの走行も可能。



Point 2 高級リゾート地に渦巻くセレブへの成り上がりストーリー

本作で新たに収録されたストーリーモード。駐車場の警備員をしていたプレイヤーは、セレブな女性に仕事をクビにされてしまう。その後、レースへの参加を条件に、この女性を目的地に送り届けることになるが、それが大きなチャンスとなり、プレイヤーもセレブになることを目指すようになる。さまざまなレースに参加して勝ち進み、サクセスストーリーを楽しもう。

Point 3 現地にいるかのように楽しめるディテール

イビサ島の有名観光スポットであるサン・アントニやイビサタウンを完全に再現しているので、実際に観光している気分になれる。また、昼と夜のサイクルが実装されており、夜になれば月明かりや街灯りの効果で、神秘的な景色を眺めることが可能だ。同じ場所をドライブしていても、異なる景色を体験できるので、自分だけのお気に入りの場所を見つけよう。



▲天候の変化も実装されており、雨があがると路面に水たまりができて、車がスリップする原因になることもある。



▲車で居眠りをしてセレブに怒られるプレイヤー。それがレースに参加するきっかけとなり、大きなチャンスに。





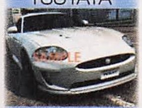




店舗ごとの早期購入特典に注目

本作を早期に購入した人は、店舗ごとに違う車をダウンロードできるプロダクトコードがもらえる。店舗によってはWindows版にも用意されているので、店舗と車種の一覧をチェックしておこう。欲しい車を見つけたら、その店舗に行き、本作を購入！

GAME TSUTAYA



Jaguar XKR Speed Pack and Black Pack

ヤマダ電機



Pagani Zonda Tricolore

ヨドバシカメラ



Aston Martin DBS Carbon Black Edition

Amazon.co.jp



Aston Martin V12 Vantage Carbon Black Edition

ビックカメラ



Chevrolet (GM) Camaro Synergy Special Edition

上新電機



Caterham Superlight R500

ワンダーグー



Bugatti Veyron 16.4 Supersport-2010

ソフマップ



Ford Shelby GT 500 - 2010

GEO



Audi RS5 Coupe-2010



Ferrari 612 Scaglietti Sessanta - 2008

Windows版

Amazon.co.jp



Pagani Zonda Tricolore



Ford Shelby GT 500 - 2010

ヨドバシカメラ



Chevrolet (GM) Camaro Synergy Special Edition



Ferrari 612 Scaglietti Sessanta - 2008

ビックカメラ&ソフマップ



Caterham Superlight R500



Bugatti Veyron Supersport - 2010

セレブなドライバーになるための4つの手順

ここではセレブなドライバーになるために必要な4つの手順を紹介。ミッションやレースなどに参加してお金を集めて、セレブな生活を目指していこう。ちなみに島内にはジーンズショップや美容室など、自分自身をカスタマイズする施設も用意されている。

1 島中を自由に走り回る

まずは、島内を自由に走り回って景色を楽しんだり、道を覚えていこう。ドライブしている途中に、レースやミッションなどが発生する場所があるので積極的に参加するといい。



◀観光地というだけあって、島内には思わず見とれてしまうような景色が数多くある。こういった景色も本作の特徴だ。



▶ミッションは昼、夜を問わずに発生している。暗い道を走るのが苦手な人は昼間にミッションを受けるのもありだ。

2 ミッションやレースに参加する

ミッションやレースの種類は、他車との競走からオフロードを走るものまでさまざま。すべてのレースに賞金が出るので、セレブを目指すためにも、見つけたらぜひとも挑戦してみよう。



▲レースの開催場所はマップ画面に表示されるので迷うことなく挑戦できる。



▶道を走っていると、困っている人がいることがある。彼らを目的地まで連れて行ってあげよう。ライセンスの取得ができるレーシングスクールに連れていくこともある。



◀ミッションの内容は車を運ぶものから、特定の場所に行くものまでさまざまだ。困ってる人も助けてお金を稼ごう。

3 より高くて速い車を購入する

ミッションやレースでお金を貯めたらディーラーに行って車を購入しよう。新車は高価なので、お金がそれほど貯まっていない序盤は、中古ディーラーに行ってみるといい。車の数は少ないがお安く入手できる。



▲ディーラーでは、何種類ものメーカーの車が売っている場合もある。欲しいメーカーを確認してから行ってみよう。



◀ディーラーで車を購入するときに車の色を選ぶことができる。好みの色にして、街を走り回ってみよう。



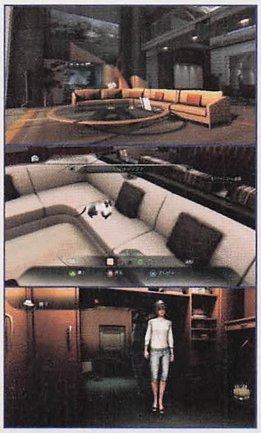
▶ドイツGUMPERT製の「Apollo」。パイプフレームのシャーシにカーボンボディをかぶせ、最高出力700馬力を叩き出すスーパーカーだ。実際の価格は4000万円以上。

4 車を多く置くための家を購入する

ミッションやレースでお金を貯めて、車を何台も購入したとしても、車を置く場所がなくては意味がない。車が増えてきたら不動産屋に行き、島内の不動産物件を購入しよう。家を買ったら壁紙や床を変更したり、家具を置いたりと、オリジナルの部屋が作成できる。オンラインのフレンドを家に呼ぶことも可能だ。



▲物件を購入するときは内装も大事だが、外の景色がいい場所を選ぶのもいい。下見してみよう。



▲購入した家では家具のカスタマイズや、服のコレクションができる。

の道を突き進む

ダルタニア人がすべてを支配するガルガンディア帝国。その圧政に苦しめられるレオニカ人の少年・ジュリオは、ある戦いで魔槍グングニルを手に入れる。槍の絶大な力を振るい、いつしか帝国打倒の中枢を担うジュリオ。彼が激しい戦乱の先に見るものとは――?

グングニル Gungnir —魔槍の軍神と英雄戦争—

PSP	グングニル —魔槍と軍神と英雄戦争—
2011年5月19日発売	¥6,279 (税込)
ジャンル	S・RPG
メーカー	販売:アトラス、開発:スティング
備考	プレイ人数:1人用

SF 実用 冒険

アトラス×スティングの強力タッグが織り成すS・RPGシリーズ最新作!

本作は『ユグドラ・ユニオン』などの名作を手がけた開発チームが、総力を結集して作り上げた新作S・RPG。壮大なファンタジー世界を舞台に、主人公のジュリオを中心とした人間ドラマや、戦略性の高いバトルが楽しめる。今回は物語の主要人物と、バトルの勝敗を左右するシステムについて解説しよう。また、本作の体験版がPlay Station Storeで配信中なので、ぜひこちらもプレイしてほしい。



◀敵味方の配置で特殊な攻撃が繰り出せるなど、戦闘システムも豊富。これらを使いこなして戦況を有利にしよう。

Story 大いなる力を手に入れたレジスタンスの少年の運命は?

ジュリオたちは、アリッサを助けたことで帝国軍に襲撃される。その戦いの最中、戦場に魔槍グングニルが出現。槍を手にしたジュリオは帝国軍を打ち破るがさらなる戦乱に巻き込まれていく。

戦乱の中心となる人物たち

ジュリオの家族



ラグナス・ラグウェル

エスペランサの団長にしてジュリオの義兄。冷静な判断で組織を率いるよきリーダーだが、激情家な面も持つ。

フィオナ・ラグウェル

明るい性格で周囲に愛されるジュリオの姉。幼い頃に両親を失ったせいか、ジュリオに対して過保護に接する。



魔槍・グングニルに選ばれた主人公

ジュリオ・ラグウェル

ガルガンディア帝国に抵抗する組織"エスペランサ"に所属する少年。仲間や家族を第一に考える優しさを持つ。強大な力を秘めた魔槍を手に入れたことで、彼の運命は激変していく。

帝国に狙われる謎多き少女

アリッサ

帝国の商人の手で異国へ売られるところを、ジュリオたちに救われた謎の少女。気弱に見えて頑固で、信念を貫く強さを持つ。ある日を境に帝国との対決を決心し、巨大なランスを手に戦う。

魔槍を手に少年は革命

戦闘システム Battle System

タクティクスポイントの利用が勝利のカギに！

本作の戦闘では、アクトシーケンスバーで示される順番で敵味方のユニットが行動。その際にタクティクスポイントというものがたまっていき、ポイントを消費することで多彩な特殊システムが発動できる。ここでは、各システムの詳細を解説しよう。



タクティクスゲージ

タクティクスポイントの量を示すゲージで、画面左が味方の、右が敵のもの。拠点制圧などで上限が増える。多くためるほど陣営全体の攻撃力が上がる効果もある。

アクトシーケンスバー

アイコン上の数字が0になったユニットから行動可能に。味方の行動順は黄色のアイコンで示され、これが回ってきたときは好きな味方ユニットを行動させられる。

スクランブル

行動割り込みで戦況を有利に

敵の行動順に強制的に割り込むシステム。連続行動で敵に大ダメージを与えたり、ピンチになった味方を急速離脱させたりと、攻守にわたって活用できる。

味方がピンチなら……



▶体力が減った味方が敵に囲まれたら…。



◀スクランブルを発動して敵が動き出す前に回復。味方を後退させてもOKだ。

スクランブル発動&回復魔法を使用!

ビート

連携攻撃で敵を討て

味方とともに敵を連続で攻撃する強力なシステム。敵の前後左右＝十字方向に味方ユニットを配置すると発動できる。

フォーメーションを整えて攻撃！

▼敵を囲むように味方を配置したあとで攻撃開始！



▲周囲の味方が次々と攻撃を行う。強敵相手にぜひ使いたい攻撃だ。

ブースト

支援効果でパワーアップ

味方からの支援効果を受けて、一時的に攻撃力アップなどの効果を得るシステム。こちらは、攻撃を行うユニットの十字方向に味方を配置することで発動できる。



▲十字方向にいる味方ユニットが、特定の装備を付けているときのみ発動可能。支援効果の内容は味方の装備ごとに決まっている。

軍神降臨

軍神の力を使いこなせ！

グングニルのアクション「終焉のラクナレク」を選ぶと、軍神を召喚できる。広範囲を攻撃するなど効果大だが、1戦闘に1回しか使えない。



叛骨の軍神
エインヘリャル

▷広範囲のユニットを一度に攻撃できるが、無差別攻撃になる。





帝国の要人

ヒエラメイア
帝国の人々が信仰する土着信仰"星喚"の預言者。流浪の旅のなか、天や大地の声を聞き、人々に伝える。

ザイアード・ベリルオス
帝国議会の皇帝派議長にして宰相。病床の皇帝にかわって政治を取り仕切り、確固たる地位を築き上げている。

ロベルトゥス・レイモンド
数々の戦場で武勲を立てた筆頭騎士。皇帝からの信任も厚いが、皇帝や宰相の差別的な政策には否定的。

ヴォルフガング三世
帝国を統べる皇帝。"武帝"と呼ばれ恐れられるが、不治の病に侵され、政治は宰相に任せきりにしている。

ジュリオの仲間たち

ヴァレリィ・ブリギット
皇帝派議長の陰謀で帝国を追われた共和派の女性。共和派のために、身勝手な行動を取ることも多い。

ナタリア・レイモンド
弱冠14歳にして騎士勲章を手に入れた天才剣士。生真面目な性格で、独裁をもくろむ皇帝派議長に反感を抱く。

パウロ
かつては帝国の宮廷魔道士だった老人。ある事件で排斥されたあと、ジュリオの父とエスペランサを創設した。

エリーゼ
自らを"魔槍を綴りし者＝グリム"と自称する女性。魔槍とともにジュリオの前に現われ、彼に協力する。

ゲーミングPCを牽引する世界的ブランド

ALIENWARE™ 徹底解剖



進化を続けるゲーミングPC その魅力と性能に迫る

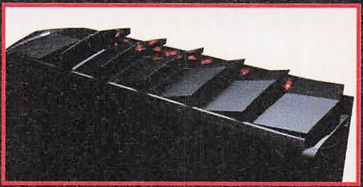
次々と発表される新パーツにより、今やコンシューマ機以上のゲーム適性を得ているPC。なかでもゲームに特化した性能を持つ、ゲーミングPCというものがあるのをご存知だろうか？

ここでは、そんなゲーミングPCをリードするブランド・ALIENWARE（以下、エイリアンウェア）にスポットを当て、ゲーミングPCが持つ魅力や性能を紹介していく。

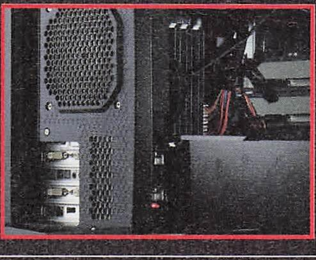
ALIENWARE デスクトップPCのポイント

見た目の美しさと性能 機能美を追求したデザイン

エイリアンウェアのデスクトップPC（Aurora ALX以上のモデル）には、PCケース内部の熱を感知し、天板を自動で開く排熱機構が搭載されている。高性能なPCにありがちな問題を、遊び心のあるユニークな発想で解消してしまう点も、エイリアンウェアならではといえる。



▲高性能なパーツは、その消費電力の高さゆえに発熱量も高い。だが、排熱さえしっかりできていれば、性能を最大限に引き出せる。



▶PCケースは工具類がなくても取り外しが可能。初心者でもメンテナンスがしやすいのはうれしい。

無駄を省いた内部構造と高い拡張性

エイリアンウェアのPCは、ケース内部の構造がシンプルになっているのも特徴の1つ。配線の露出を抑えたり、換装可能なパーツの取り外しが容易だったりと、メンテナンスや、拡張性に配慮した設計がなされている。

エイリアンウェア ALIENWARE™ ▷▷▷▷▷とは？◁◁◁◁◁

アメリカ発のゲーミングPCブランド。15年以上の歴史を持ち、洗練されたデザインと高性能なパーツを中心に構成されたPCは、本場アメリカをはじめ、さまざまな国で高い人気を獲得している。



▶ブランドのロゴを模した電源ボタンや曲線が美しいPCケースが特徴的なエイリアンウェア。PCの性能だけでなく、見た目にもこだわりたいユーザーにオススメだ。

はっきりスマート NEW

ALIENWARE

最新CPUを搭載したモンスターマシンたち！

第2世代Intel® Core™ i7プロセッサー搭載で、さらなる進化を遂げたデスクトップPCを紹介。

最新デスクトップPCラインナップ

ALIENWARE Area-51 ALX

最強の名を欲しいままにする文句なしのハイエンドモデル



1200Wの高出力電源を搭載し、ありとあらゆる高性能パーツを積むことが可能なエイリアンウェアの最上位モデル。新型モデルのPCすべてに搭載されている第2世代Intel® Core™ i7プロセッサーをはじめ、基本構成でも合計6GBものメモリや、最新のグラフィックボードなどを搭載。ゲームだけでなく、動画の編集からエンコードまで、幅広い用途で活躍するハイエンドPCだ。

カラーバリエーション

スペース・ブラック

¥279,980(税込)～

SPEC ／ベーシックパッケージ

- 【CPU】Intel® Core™ i7-930 プロセッサー（2.8GHz 8MB L3 キャッシュ）ほか
- 【グラフィック】SLI® NVIDIA® GeForce® GTX460 1GB ほか
- 【メモリ】6GB（2GB×3）ほか
- 【ディスプレイ】なし（モニタ別売り）
- 【HDD】1TB SATA HDD（7200rpm）ほか
- 【光学ドライブ】DVD スーパーマルチドライブ ほか
- 【OS】Windows® 7 Home Premium（64bit）ほか

ALIENWARE Area-51

高い拡張性が魅力の準ハイエンドモデル



ALIENWARE Area-51 ALXとは グラフィックボードが異なるだけのモデル。とはいえ、グラフィックボードの性能や内蔵メモリはほぼ同じであり、電源の出力も同等のため、全体での性能やパーツの質にはほとんど差がない。しかし、このモデルはグラフィックボードの関係上、3D立体視に非対応となっているため、もしPCで3D対応のゲームを遊びたいという人は、左のArea-51 ALXを選ぼう。

カラーバリエーション

コズミック・ブラック　ルナ・シャドウ

¥249,980(税込)～

SPEC ／ベーシックパッケージ

- 【CPU】Intel® Core™ i7-930 プロセッサー（2.8GHz 8MB L3 キャッシュ）ほか
- 【グラフィック】AMD Radeon™ HD 5870 1GB ほか
- 【メモリ】6GB（2GB×3）ほか
- 【ディスプレイ】なし（モニタ別売り）
- 【HDD】1TB SATA HDD（7200rpm）ほか
- 【光学ドライブ】DVD スーパーマルチドライブ ほか
- 【OS】Windows® 7 Home Premium（64bit）ほか

ALIENWARE Aurora ALX

手頃な価格と性能が魅力のミドルクラスPC



ハイエンドモデルのArea-51シリーズよりもひと回り小さい"マイクロATX"規格で設計されたモデル。875Wの電源ユニットや合計3GBのメモリなど、上位モデルよりやや全体的にスペックは劣るものの、ほとんどのPCゲームやオンラインゲームを快適にプレイできる。また、拡張性が高く、パーツを取り換えることで、将来的には上位モデル並みの性能を発揮することも可能だ。

カラーバリエーション

コズミック・ブラック

¥159,980(税込)～

SPEC ／ベーシックパッケージ

- 【CPU】Intel® Core™ i7-930 プロセッサー（2.8GHz 8MB L3 キャッシュ）ほか
- 【グラフィック】AMD Radeon™ HD 5770 1GB ほか
- 【メモリ】3GB（1GB×3）ほか
- 【ディスプレイ】なし（モニタ別売り）
- 【HDD】1TB SATA HDD（7200rpm）ほか
- 【光学ドライブ】DVD スーパーマルチドライブ ほか
- 【OS】Windows® 7 Home Premium（64bit）ほか

ALIENWARE Aurora

ゲーム用パーツを厳選したエントリーモデル



低価格がウリのエントリーモデルでありながら、NVIDIA社の3D立体視に対応したグラフィックボードや、Aurora ALXを上回る合計4GBのメモリなど、ゲーミングPCとしての性能に特化したパーツで構成されたPC。高性能なCPUを搭載できる上位モデルと異なり、一部パーツを選べないなどの違いはあるが、ゲーミングPCとしての性能はAurora ALXに引けを取らない。

カラーバリエーション

ステルス・ブラック

¥149,980(税込)～

SPEC ／ベーシックパッケージ

- 【CPU】Intel® Core™ i5-2500K プロセッサー（3.8GHz 6MB L3 キャッシュ）ほか
- 【グラフィック】NVIDIA® GeForce® GTX 460 1GB ほか
- 【メモリ】4GB（2GB×2）ほか
- 【ディスプレイ】なし（モニタ別売り）
- 【HDD】1TB SATA HDD（7200rpm）ほか
- 【光学ドライブ】DVD スーパーマルチドライブ ほか
- 【OS】Windows® 7 Home Premium（64bit）ほか

0120-912-322　Alienware.jp

※上記の価格は、2011年4月19日現在のものです。
最新情報は専用HP（Alienware.jp）をご覧ください。

最新ノートPC実機体験

ALIENWARE M17x で PCゲームを遊んでみた!!

編集部では、左ページで紹介しているノート PC・ALIENWARE M17x を実際に使って、最新の PC ゲームがどれくらい快適に動作するのかを体験した。その模様をここでレポート！

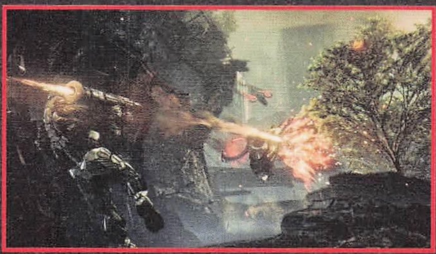


▲エイリアンやPMCとの壮絶な戦いを描く『クライシス 2』。人類の生き残りを賭け、地獄と化したニューヨークを戦い抜け！



▶実在の戦闘機を忠実に再現した、フライトSLG『H.A.W.X. 2』。世界各国の空軍兵士となり、多様なミッションを成功に導け！

体験したゲーム①



クライシス 2

●2011年4月14日発売　●ACT
●エレクトロニック・アーツ　●オープン価格

前作『クライシス』から3年後。アメリカ合衆国の都市・ニューヨークを舞台に、ceph（セフ）と呼ばれるエイリアンや主人公の命を狙う、PMCとの激しい戦いを描くFPS。

フルHDでもストレスなし！ド迫力の銃撃戦が楽しめる！

それなりに興味のあるジャンルではあるものの、マルチプレイでヘコまされるのが怖くて買う気になれないジャンルの筆頭・FPS。しかし今回、ゲーミングPCとしての性能を体験するにはもってこいということで、製品版の体験プレイをしてみました（もちろん難易度は、最もやさしい難易度のリクルート）。まず実機で体験した感想ですが、驚くべきことにゲーム内の画質を「高」に設定してプレイすると、解像度をフルHD（1920×1080）にしても挙動の遅延を感じることなく、快適にプレイすることができました（「高」はゲーム中で一番低い画質ですが、それでも最高画質の「エクストリーム」とほとんど変わりありません）。昔は「ノートPCはゲームに向かない」と言われ続けてきていただけに、この処理能力はスゴイ！　の一言につきます。さて、今回の実機体験では、キャンペーンモードを中心にプレイしました。さすがに最新の描画エンジン「CryENGINE3」を使用して作られているだけあって、ゲーム全体の画像の美しさは一級品！　墜落していくエイリアンの宇宙船から遠くで爆発する車、襲ってくる敵兵の姿にいたるまで、ゲームに登場するすべての描写がとにかく細かい！　壮大なシナリオや声優陣の熱演もあり、映像美とあいまってグイグイと物語に引き込まれてしまいました。難易度の設定や操作に慣れるまでの時間もありますが、ゲーム自体の難しさはそれほど高くないのでFPS初心者でも気軽に楽しめます。また、主人公が着る「NANOスーツ」は、エネルギーを消費して姿を消して行動したり、一時的に防御力を高めたりといったさまざまな特殊能力を使えるため、これらの能力をうまく使い分けることで敵兵を後ろから一撃で仕留めたり、敵に囲まれても正面から銃撃戦を挑むといった荒技が可能に。さすがに無理をしすぎると、あっという間にやられますが。そのほかにもエイリアンの細胞を使って能力を追加したりといったことができるので、SF系FPSが好きな人にオススメです。

体験したゲーム②



H.A.W.X 2

●2010年12月24日発売　●ACT
●ユービーアイソフト　●¥6,000（税込）

アメリカやフランスなど、ミッションごとに異なる世界各国の空軍に所属する兵士となり、さまざまな内容のミッションに挑む本格フライトシミュレーション。

画面の美しさはトップクラス！最大解像度で世界の大空を飛べ！

自分はこれまで『H.A.W.X.』シリーズをプレイしたことはなかったのですが、ほかのシリーズでフライトシミュレーションはそれなりに慣れていたので、問題なくプレイできると思ってプレイを始めてみました。しかし、いざプレイしてみると、実際の戦闘機を忠実に再現した『H.A.W.X.2』では、機体に積めるミサイルの数が少なく、1ステージに登場する敵機の数もそれなりに多いため、あっという間にミサイルが弾切れになってしまい、かなり苦戦を強いられました（まあ、代わりに機銃が無限に使用できるので、根気よく戦えば問題ないのですが）。一方、逆に「ここがおもしろい」と感じた点は、UAV（無人航空機）による敵基地の夜間高度航空偵察や、ガンシップの機銃座から味方部隊の撤退援護、戦闘機同士のドッグファイトや精密爆撃などなど、フライトシミュレーションで定番のミッションから、あまり見かけないようなものまで、とにかくミッションの種類が豊富なことでしょうか。さて、肝心の実機体験レポートですが、ゲームの動作そのものはモニタの解像度をフルHDに設定したり、グラフィックの質を「高」に設定しても遅延がなく、非常にテンポよく進みました。画質も文句なしにきれいですし、これだけのゲームがノートPCで快適に動作するというのはポイントが高いといえるでしょう。また、マウスとキーボードを併用した操作感も意外に良好で、どのボタンを押せば視点がズームイン・アウトになるとか、加速・減速にはこのボタンだとか、必要に応じて画面に指示が出てくれるのは親切で好印象。キーボード&マウスでの操作は慣れてしまえば意外とスムーズに動かせるので、普段コントローラ操作に慣れているプレイヤーはキーボード操作にチャレンジしてみると、いつもとひと味違った難しさを体験できておもしろいかもしれません。もちろん、コントローラをPCに接続すれば、それぞれのキーをコントローラの各ボタンに振り分けることができるので、コントローラ派の人でも安心です。

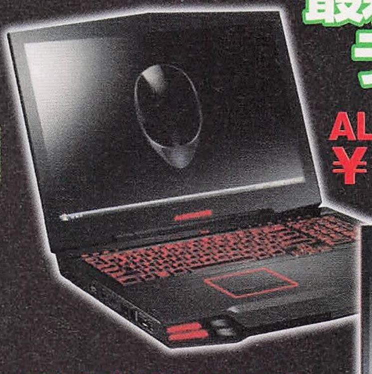
ALIENWARE

はっきりスマート NEW

これまでの常識を覆すゲーミングノートPC!!

場所に縛られず、気軽にゲームを楽しみたいという人にオススメな最新ノートPCを紹介。

最新ノートPCラインナップ



ALIENWARE M17x ￥169,980(税込)～

ALIENWARE M17x/M18x

3D対応型液晶を搭載したハイエンドノートPC

SPEC ／ベーシックパッケージ (M17x)

【CPU】	Intel® Core™ i7-2720QM プロセッサー (2.2GHz 6MB L3キャッシュ) ほか
【グラフィック】	AMD Radeon™ HD 6870M 1GB ほか
【メモリ】	4GB (2GB×2) ほか
【ディスプレイ】	17.3 TrueLife™ FHD WLED 液晶ディスプレイ (1920x1080)
【HDD】	750GB SATA HDD (7200rpm) ほか
【光学ドライブ】	DVDスーパーマルチドライブ ほか
【OS】	Windows® 7 Home Premium (64bit) ほか

ノートPCでありながら3D立体視に対応している最新型の液晶モニタを搭載したハイエンドモデル。液晶だけでなく、モバイル向けに特化した最新型のCPU、第2世代Intel® Core™ i7プロセッサーや合計4GBのメモリを採用し、デスクトップPCにも劣らぬ、高いゲーム処理能力を誇る。また、快適なゲームプレイ環境の構築に必須となる豊富なUSBポートをはじめ、PCと外部モニタを繋ぐHDMI端子や無線LAN機能など、さまざまな機能を網羅しているのもポイントだ。



ALIENWARE M18x ￥249,980(税込)～

カラーバリエーション ※5月中旬発売予定
ステルスブラック　ネブラ・レッド

ALIENWARE M14x

あらゆる状況に対応するエントリーモデル

￥129,980(税込)～

液晶は3D立体視に非対応だが、ゲーミングPCとしてバランスのよい性能を持つエントリーモデル。価格も手頃なので、これからPCゲームを始めたい人にオススメ。



カラーバリエーション
ステルスブラック　ネブラ・レッド

SPEC ／ベーシックパッケージ

【CPU】	Intel® Core™ i5-2410M プロセッサー (2.30GHz) ほか
【グラフィック】	NVIDIA® GeForce® GT 555M 1.5GB ほか
【メモリ】	4GB (2GB×2) ほか
【ディスプレイ】	14インチ WLED HD 720p 液晶ディスプレイ (1366×768)
【HDD】	500GB SATA HDD (7200rpm) ほか
【光学ドライブ】	DVDスーパーマルチドライブ ほか
【OS】	Windows® 7 Home Premium (64bit) ほか

ALIENWARE M11x

外出・携帯用に最適なコンパクトノートPC

￥99,979(税込)～

エイリアンウェアのノートPCのなかで最も小さく、持ち運びに適したモデル。要求スペックの低い、軽めのオンラインゲームなどを楽しむのに向いている。

SPEC ／ベーシックパッケージ

【CPU】	Intel® Core™ i5-2537M プロセッサー (1.4GHz) ほか
【グラフィック】	NVIDIA® GeForce GT 540M 1GB & Intel® HD グラフィックス 3000 ほか
【メモリ】	4GB (2GB×2) ほか
【ディスプレイ】	11.6インチ WLED HD 720p 液晶ディスプレイ (1366×768)
【HDD】	500GB SATA HDD (7200rpm) ほか
【光学ドライブ】	なし
【OS】	Windows® 7 Home Premium (64bit) ほか



カラーバリエーション
ステルスブラック　ネブラ・レッド

ノートPCとデスクトップPCはBTOでカスタマイズ可能！

今回紹介したエイリアンウェアのPCは、デスクトップ・ノートを問わず、BTOでカスタマイズすることができる。BTOとはBuild to orderの略で、PCを購入する前に、使用目的やゲームの要求スペックに合わせてパーツを自由に選択できるサービスのことを指す。BTOを活用することで、ゲームを快適に遊ぶためにCPUやグラフィックボードをより性能のいいものに換装したり、HDDを大容量に変更したりすることが可能だが、カスタマイズには別途費用がかかるので、自分の目的に合ったカスタマイズを行うといいだろう。

ALIENWAREのご購入・お問い合わせは

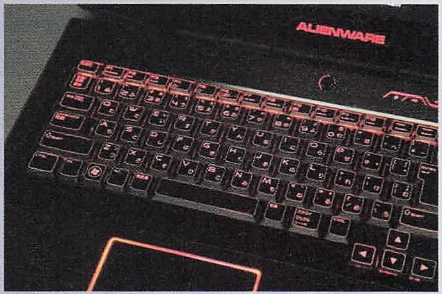
電話で！ ▶ ALIENWARE専用電話番号 0120-912-322

店舗で！ ▶ 全国のDELL Real Siteへ

インターネットで！ ▶ Alienware.jp

ALIENWAREノートPCのポイント

イルミネーションをその日の気分でチェンジできる!!



▲設定可能な色はなんと合計20色。さまざまな色を試してみて、PCを自分好みの色にライトアップしよう！

エイリアンウェアはノートPCやデスクトップPCの一部、さらにブランドロゴを使用した電源ボタンにさまざまな色で光るLEDが取り付けられており、電源を入れると同時にLEDが発光するようになっている。デスクトップの場合はPCケースの正面や左右、ノートPCは正面下部とキーボードが発光するため、これらの機能は特に注目したいポイントの1つといえる。また、これらのLEDはPCのソフトウェアで制御することが可能となっており、LEDの発光色を好きなように変更することができる。色をこまめに変更することで、常に新鮮味のある生活が楽しめるかも？

※上記の価格は、2011年4月19日現在のものです。最新情報は専用HP (Alienware.jp) をご覧ください。

SPECIAL COLUMN
スペシャルコラム　みんなで遊べば楽しいゲームはもっとある!!

「みんなでゲームを遊ぶオフ会」のススメ 前編

一緒に遊びたいけど一緒に遊ぶ相手がいない

こんにちは、ゲームライターの田下広夢です。いまどきの携帯ゲーム機って、みんな「通信機能」がついてますよね。ワイヤレス通信を利用することで、対戦をしたり、協力プレイができたり。ほかにも、すれちがい通信やら、アイテムの交換とか、1人で遊ぶよりも、2人、3人で遊ぶとグッとおもしろくなるようにできています。でも、みんながみんな、それを使いこなせる環境にいるとは限りません。大人になると、一緒に遊んでくれる友人が近くにいなかったり、地方に住んでいると、同じゲームを遊んでいる人になかなか出会えなかったり。このゲームはみんなで遊ぶとおもしろいよ、というような記事を書くと、そういう人たちの声が少なからず返ってきます。

ニンテンドー3DSを持って全国縦断してみます

じゃあみんなで遊ぶ場を作ろうと、実は昨年10月から「みんなでポケモンを遊ぶオフ会」というイベントを何度か開催しました。30人ぐらいが参加してくださって、対戦や交換、ハイリンクなどを楽しむ、というようなことをしていたんですね。やっぱり、みんなで遊ぶとそれだけでずっと楽しい、それは間違いないんです。なんとかこのおもしろさを体験してほしいと思いまして、今度は「全国縦断！　みんなでニンテンドー3DSを遊ぶオフ会」という企画を立ててみました。3DSは、内蔵ソフトの『すれちがいMii広場』で遊べる「すれちがい伝説」や「ピース集めの旅」がなかなか楽しいんですが、地方ではあまりほかの人とすれちがわないかもしれません。また、そもそも3DSをまだ体験していないというような人も多いでしょう。じゃあ、それは僕が3DSを持って全国を回れば両方解決するんじゃないか、ということで全国8か所を、3DSを10台持って回っていくことにしました。

みんなで遊べる場所をみんなで作ろう

「DSゲームカフェ」という、ネットカフェにニンテンドーDSを持って行って遊べる場を作ろうというプロジェクトがありまして、そのDSゲームカフェと僕の共催という形で、全国各都市のネットカフェを会場にしていただけることになりました。大きなARカードを持参して、実際の人に近いくらいの大きさのMiiを呼び出し、みんなで一緒に記念撮影会をしてみたりとか、ちょっと工夫して、家ではなかなかやらない遊びも試してみたいと思います。また、全国のみなさんのMiiを集めて『Miiスタジオ』に100体のMiiを登録する、なんてチャレンジも。誰でも参加できますから、ぜひ一度遊びに来てください。それで楽しかったら、今度は自分で、自分の遊びたいゲームでオフ会を開いてみるといいと思うんです。みんながみんなで声をかけて遊べば、ゲームはもっともっと楽しくなっていくと思います。



イラスト：橋本モチチ

全国縦断！　5/7～6/4開催（予定）

みんなでニンテンドー3DSを遊ぶオフ会

全国8カ所で3DSユーザー同士の交流＆体験会！

田下さんが10台の3DSを持って全国を回るオフ会を開催。3DSがない人はその場で体験、持っている人もみんなで遊べます。参加者に当たるプレゼントなども準備中！

みんなでワイワイ3DSを楽しもう



- ●3DS体験会：3D映像の体験はもちろん、『ARゲームズ』や『顔シューティング』なども。
- ●巨大ARカードで撮影会：大きなARカードを使い、等身大Miiと一緒に記念撮影！
- ●すれちがい通信：みんなで集まって、「すれちがい伝説」や「ピース集めの旅」を進めます。
- ●Miiの友だち100人できるかな？：全国を巡って『Miiスタジオ』で100人のMiiを集めます。

開催日時と場所

開催時間▶13:00～17:00

5月 7日（土）	福岡県	Cybac 福岡博多駅前店
5月 8日（日）	広島県	フタバ@アットカフェ GIGA広島駅前店
5月14日（土）	京都府	Cybac 京都河原町店
5月15日（日）	石川県	コミックバスター 小松店
5月21日（土）	愛知県	まんがネットRAUM 豊田寿町店
5月22日（日）	静岡県	ゆう遊空間 三島青木店
5月28日（土）	北海道	自遊空間 札幌清田店
6月 4日（土）	東京都	ワイプ 代々木北口駅前店

共催　●DSゲームカフェ　●田下広夢

次の目的地は——なんと全国!?

次のオフ会に向けて今も準備中！ちなみに下の写真は、大きく印刷したARカードで撮影したもの。田下さんのMiiが全国を訪問します！


駅のホームで見つめるその先は……？


ネットカフェを貸し切り広いスペースでオフ会

▶アイ・カフェAKIBAPLACE店のカフェテリアコーナーを使って行われた、昨年のポケモンオフ会。


大人数での対戦・交換はやっぱり盛り上がる！

◀右上奥にあるのは、すれちがい通信を投影したスクリーン。次々に参加者の名前が表示されていく。

4月29日スタート！

DSゲームカフェって何!?

ゲームオフ会に適した複数のサービスを提供

上記オフ会で利用されているネットカフェは、さまざまなゲームユーザー向けオプションを提供する「DSゲームカフェ」の加盟店。ゲームオフ会に適した、さまざまなサービスの一部をここで紹介！

POINT 1 新作・定番タイトルの体験版を配信！

DSソフトの体験版をダウンロードできる「ニンテンドーゾーン」のサービスが利用可能。さらに「DSゲームカフェ」限定で、チュンソフト2タイトルの体験版を配信予定。良作を試遊するチャンス!?

■DSゲームカフェ限定配信タイトル

［4/29～6/30まで限定配信予定］

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

ぞんびだいすき

POINT 2 いろいろなDSソフトの貸し出しを実施中！

ゲームオフ会に役立つ、ゲーム雑誌や攻略本などが充実しているのはもちろん、以下のようなニンテンドーDSソフトの貸し出しも行っている。貸し出されるタイトルはほかにもあり、今後続々と新入荷されていく予定。

■貸し出しDSタイトルの例

- ●不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
- ●ぞんびだいすき　（チュンソフト）
- ●ソニック カラーズ
- ●ぷよぷよ7　（セガ）

その他、続々新入荷！

POINT 3 みんなで楽しむのに便利な「ゲームオフ会割引パック」

ゲームを遊ぶ方向けに、3名以上で利用料金がお得（さらに8名以上で幹事様無料）になるパックが用意されている。このことからも「DSゲームカフェ」の加盟店は、ゲームオフ会にピッタリの場所といえる。

POINT 4 ACアダプタの貸し出しサービスも！

携帯ゲーム機で長時間プレイする際に、電源の確保は欠かせない。これを補える点もネットカフェの強みで、DSや3DSのACアダプタ貸し出しサービスも行っている。大人数でオフ会を開催するときも安心。

「みんなでゲームを遊ぶオフ会」と「DSゲームカフェ」の 詳細は…▶ http://ds.game-cafe.jp へ！

書き下ろし！ドキドキするもの、みつけた。大人のためのエンタメノベル

メディアワークス文庫

4月の新刊 毎月25日発売



公式サイトでお試し読みできます！ **http://mwbunko.com/** 発行●アスキー・メディアワークス　発売●角川グループパブリッシング



上・中・下の全三冊、堂々刊行開始！

江姫——信長・秀吉・家康ら乱世の英雄の生き様を見届けた誇り高き美姫の物語

江姫 —乱国の華—〈上〉

浅井の幼姫

著／マサト真希（まき）　定価620円

「——泣くものか。泣けば負けだ。負けはならぬ。決して、負けてはならぬ」信長の姪であり、お市の方の娘である浅井の三女・江。生まれは北近江、育ちは伊勢、母とともに越前へおもむき、知多大野へ十二歳で嫁ぐ——幼い頃から転変の人生を歩み、二度の落城をくぐり抜け、三人の夫に嫁して、ついには徳川将軍の御台所に上りつめた、強く誇り高い娘。信長・秀吉・家康ら、乱国の世を駆け抜けた英雄と出会い、その生き様を見届けた江姫の、波乱と激動の生涯を描く物語。



大正二十九年の乙女たち

著／牧野 修（まきの おさむ）　定価704円

逢坂女子美術専門学校に通う、個性豊かな四人の女学生。戦争の足音が近づく不自由な時代にありながら、彼女たちは短い青春を精一杯謳歌していた。しかし彼女たちの明るい日々に、不穏な影が忍び寄り……。



続・鉄バカ日記

著／安彦 薫（あびこ かおる）　定価670円

第1弾『鉄バカ日記』定価599円 好評発売中！

鉄オタの異母兄に関わるのは、もうコリゴリだと思っていたはずなのに、またまた俺は鉄道の旅に引っ張り出されてしまう。目的地は、兵庫にある余部橋梁。そして当然のごとく、やっかいな騒動に巻き込まれ——。



桃の侍、金剛のパトリオット

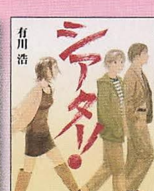
著／浅生 楽（あさい らく）　定価662円

時は第一次世界大戦前夜。志も野望もない一高生の俊介と、袁世凱を倒すことを使命とする少女モモが出会ったとき、歴史が静かに動き始めた。史実とファンタジーが融合する、新感覚エンタテインメントノベル！

話題沸騰！メディアミックス化作品!!

有川 浩（ありかわ ひろ）





累計35万部突破！

シアター！1・2

各定価641円

人気はあるけどお金はない!? 小劇団「シアターフラッグ」の行く末は？各所で話題沸騰！ 舞台にもなった青春劇団エンターテイメント小説!!

5/25 文庫発売

舞台化のために書き下ろした自身初の脚本集　脚本設定 Theatre劇団子 石山英憲

有川浩脚本集 もう一つのシアター！

公式サイトにて2大作品無料公開中!!

- 『有川浩脚本集 もう一つのシアター！』冒頭一部
- メディアワークス文庫賞受賞『典医の女房』全文

新エピソードを加えた文庫『霧こそ闇の』5/25発売!!

メディアワークス文庫公式サイト **http://mwbunko.com**

綾崎 隼（あやさき しゅん）



舞台化決定!!

青春恋愛ミステリーシリーズ四部作

蒼空時雨

誰もが居場所を見つけるための青春恋愛ミステリー。

初恋彗星／永遠虹路／吐息雪色

定価599〜620円　装画：ワカマツカオリ

入間人間（いるま ひとま）



コミカライズ!!

バカが全裸でやってくる

定価599円

"小説"と"小説家"をめぐる青春ストーリー、角川書店でコミカライズ決定！ 詳細は続報にて。

ASCII MEDIA WORKS

発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

※各定価は税込(5%)です。

アスキー・メディアワークスの公式サイト **http://asciimw.jp/**

dengekiya 電撃屋　電撃のキャラクターグッズショッピングサイト
http://dengekiya.com/　電撃屋 検索



PSP モンスターハンターポータブル 3rd

発売中（2010年12月1日発売） ¥5,800（税込）

ACT 協力

ジャンル	ACT（ハンティングアクション）
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）

モンスターハンターポータブル 3rd

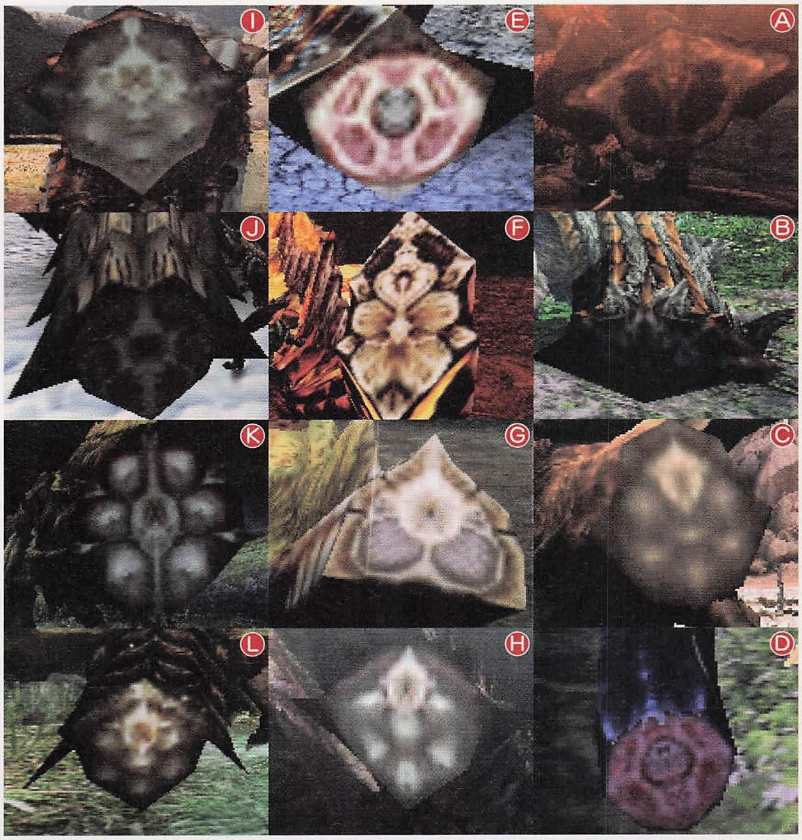
大型モンスターの種類当てクイズを出題！

体の一部を見て大型モンスターの種類を当てるクイズを3パターン用意した。果たしてキミは何問正解できるかな？

『MHP3rd』の発売から4カ月以上が経ち、相当数の大型モンスターを狩っているハンターも多いことだろう。そこで今回は、その見慣れた大型モンスターたちの体の一部分をクローズアップした写真を掲載。それらが、どのモンスターのものであるかを当てるというクイズを用意してみた。部位は、尻尾、眼、爪の3カ所。モンスターの外見に関して、自分の知識がどれほどのものか、これを機に確かめてみてはどうだろうか？

Quiz 1 切断された尻尾の断面から判別しよう

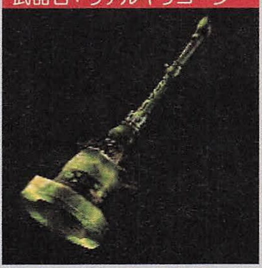
最初は大型モンスターの尻尾の断面を見て、当てるクイズ。尻尾を切断できる大型モンスターは限られているので、ある程度は絞り込むことが可能だ。また、切断された尻尾からは珍しい素材が手に入ることもあり、切断面を目撃するケースはきっと多いはず。しかし、使用する武器によっては尻尾を切断した経験がないという人もいるかもしれない。そこで大ヒント！　このクイズは〝村長クエストで登場する大型モンスターだけ〟が対象になっている。集会浴場の上位クラスで出現する一部の大型モンスターや亜種は、含まれていないことを覚えておこう。



狩猟笛は楽器の種類にあわせた音を奏でる!?

狩猟笛の形状は楽器に似せてデザインされているものが多く、リコーダーやバグパイプのように一部は楽器名が含まれた名称になっている。さらに、狩猟笛を吹いたときに実際に聞こえるメロディは、武器の種類ごとに違いがあり、実在の楽器と同じような音を出すものが多いようだ。気になったので、演奏中に発する音をいくつか検証してみた。

武器名：ヴァルキリコーダー

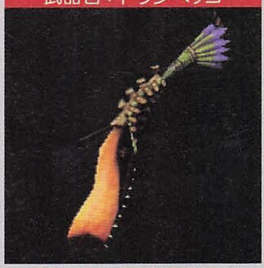


こんなカンジに聞こえる↓

ボォーン♪ボォーン♪

五郎　武器名からするとリコーダーか。
まっつ　見た目は巨大なベル（笑）。
五郎　これ、てっきりリコーダーの音が出るのかと思ったら、意外にも柱時計とかにありがちな、鐘の音みたいな音だった。
まっつ　ってことは、吹いた息で振り子を動かしてこの音を出しているのか。だとしたら、すごい肺活量！

武器名：トランペッコ

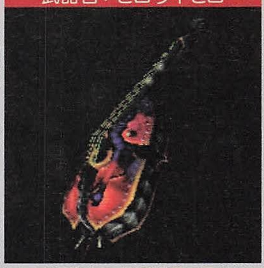


こんなカンジに聞こえる↓

プペペペペーペーペペッ♪

五郎　これはどの楽器を示しているかは明らかだな。
まっつ　クルペッコの素材で作るだけにトランペットってところか。
五郎　吹いた音は、何か民族系のメロディみたいだ。
まっつ　しかし、クルペッコの口がラッパになっているのか……間違って大型モンスターを呼び寄せそうで恐い。

武器名：セロヴィセロ



こんなカンジに聞こえる↓

テ――――ンテーン♪

五郎　この形状の狩猟笛は種類が多いから、ばっちり覚えてるわい。
まっつ　武器名から察するにチェロがモチーフの武器みたいだな。
五郎　はぁ？　武器名のどこにもチェロなんて文字ないんだけど。
まっつ　チェロのことをセロと呼ぶこともあるらしいよ。
五郎　マジか。知らなかったぜ。



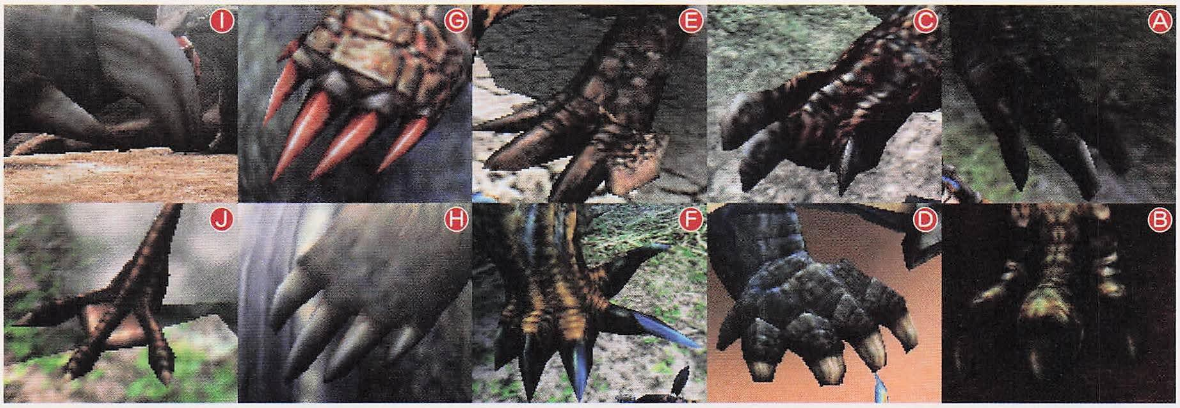
Quiz 2 どの大型モンスターの眼かわかるかな？

鋭い眼を持つものや、つぶらでかわいい瞳をしているものなど、大型モンスターの眼は種類によってさまざま。眼の形だけを見て判断するのは結構難しいけれど、眼の周りの模様や体表の色をよく観察すれば意外と判別しやすいかも？



Quiz 3 爪の形状を見て当ててみよう

捕食するために鋭い爪をしていたり、地面を掘るために頑強そうな爪をしていたりと、どれも非常に特徴的。部位破壊の対象になっているケースもあるので、一部はすぐにわかるはずだ。前脚か後脚かを見間違えないように注意しよう。



ゲーマーズ座談会

モンハンを愛していれば全問正解は当たり前？

五郎（ライター） モンハンを心の底から愛するオレにかかれば、このような問題造作もないわ！
まっつ（編集） そりゃあ、問題を作った張本人だからな。
五郎 ま、それはさておき、全部で何問解けた？
まっつ ざっと29問ってとこかな
五郎 まだ愛が足りないよキミ。
ちなみにどこを間違えた？
まっつ ウラガンキンの眼とリオレウスとラングロトラの爪。
五郎 尻尾は全部わかったんだ。
まっつ まあ、フィールドが映りこんでいたしね。アグナコトルなんで胴体まで見えてるし（笑）。
五郎 撮影は尻尾が一番苦労した。
まっつ しかし、こうして尻尾の断面を並べると、ちゃんとそれぞれ特徴があるんだなぁ。
五郎 生々しいよね。一瞬、肉を食べる気が失せたよ。

■Quiz 1の答え

Ⓐウラガンキン Ⓑジンオウガ Ⓒディアブロス
Ⓓナルガクルガ Ⓔティガレックス Ⓕアグナコトル
Ⓖロアルドロス Ⓗリオレウス Ⓘボルボロス
Ⓙベリオロス Ⓚイビルジョー Ⓛリオレイア

■Quiz 2の答え

Ⓐクルペッコ Ⓑウルクスス Ⓒハプルボッカ
Ⓓドスファンゴ Ⓔウラガンキン Ⓕリオレイア
Ⓖラングロトラ Ⓗドスジャギィ Ⓘドボルベルク
Ⓙボルボロス

■Quiz 3の答え

Ⓐリオレウス Ⓑウラガンキン Ⓒティガレックス
Ⓓハプルボッカ Ⓔボルボロス Ⓕジンオウガ
Ⓖアオアシラ Ⓗウルクスス Ⓘラングロトラ
Ⓙクルペッコ

全問正解……モンハンマスター!!
エクセレント！　引き続き精進してください！
29～31問正解……モンハン博士！
惜しい、あと一歩！　重要な場面でミスしそう
25～28問正解……モンハンエリート
なかなかの好成績。さらに観察力を磨こう
20～24問正解……モンハン玄人
まだまだ狩り不足。あと100頭は狩りましょう
11～19問正解……モンハン常識人
わりと残念。あと100時間はプレイしましょう
1～10問正解……モンハン素人
かなり残念。クエスト中は双眼鏡を常備しよう
全問不正解……『MHP3rd』を買うべし！
いますぐPSP本体とソフトを買いにいこう！



告知 ダウンロードクエストでライトニングワークスが手に入る！

4月1日に電撃のダウンロードクエスト「電撃の双舞踏」が配信された。2度目の配信となる今回の電撃クエストは、闘技場でのギギネブラ亜種の2頭同時狩猟。見事達成すれば報酬で電撃Gチケットを入手でき、強力な太刀である「ライトニングワークス（攻撃力190、雷属性35、斬れ味ゲージ青）」を生産できるようになる。刀身に稲妻がほとばしるカッコイイ太刀なので、何度もチャレンジして入手してほしい。



◀食らうと麻痺状態になる電気ブレスが四方八方から襲ってくる。スキル「麻痺無効」は必須かも？

武器名：アグナディオン

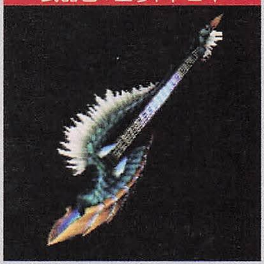


こんなカンジに聞こえる↓

ティーレテッテティーレ♪

五郎 見た目はアコーディオンかな。
まっつ 音の再現力もスゴイな。しかし、メロディの方はオレにはティーレレッティーレレ♪って聞こえるぞ？
五郎 いや、どう聞いてもティーレテッテティーレでしょ。
まっつ いやいや、ティーレレッティーレレ♪だって!!
五郎&まっつ ……どっちでもいいか。

武器名：王琴トドロキ



こんなカンジに聞こえる↓

ジャカジャ♪ジャカジャ♪

五郎 これは、デザイン的にどうみてもギターでしょ！
まっつ さしずめ、ジンオウガの素材だからエレキギターってところかな。
五郎 実際のライブなんかでエキサイトしてギターを叩きつけるなんてこともあるみたいだから、使い方としても正しいかもしれない（笑）。
まっつ いくら叩いても壊れない！



地球防衛企業ダイ・ガード

》》主役機最速登場シナリオ
第4話「やってきた災厄」

ダイ・ガード

特殊能力 ―

HP：5600	EN：170	装甲値：1300	運動性：65	照準値：140
移動力：5	地形適応：空C／陸A／海B／宇B	サイズ：M		



赤木駿介

能力的にはやや低めなので、「サラリーマン」で稼いだPPで育成すべし！

精神コマンド（消費SP）：努力（15）、ド根性（30）、不屈（15）
特殊スキル：サラリーマン、底力L6、戦意高揚

戦いながら補給もできるスーパーロボット！

軍譲りとはいえ、民間企業管理の機体だけあって、性能としては可もなく不可もなくといった印象。武装の射程がやや短めで、射程外から敵に狙われることもあるため、HPと装甲はある程度改造で強化しておこう。ただし、ダイ・ガード最大の特徴は「補給能力」を持っていることにある。『スパロボ』では珍しく、「ガチで戦える補給ユニット」なのだ。その観点から見ても、パイロットの赤木に「補給スキル」を修得させることは必須。その能力を生かすため、強化パーツなどで移動力も増やしておこう。



◀ダイ・ガードを使いこなせば、ほかの補給ユニットは必要なし。戦闘とサポートの両面で活躍させられる。



装甲騎兵ボトムズ

》》主役機最速登場シナリオ
第5話「バトリング」

スコープドッグ

特殊能力 ―

HP：3400	EN：80	装甲値：800	運動性：105	照準値：140
移動力：6	地形適応：空C／陸A／海C／宇C	サイズ：S		



キリコ・キュービィー

技量は屈指の高さを誇るキリコ。 空適応がBなので、地上戦をメインに行おう。

精神コマンド（消費SP）：集中（15）、直感（20）
特殊スキル：？？？？？、精密攻撃、底力L9

パイロットのソルジャーとしての腕がユニットの脆さをカバー

Sサイズであることに加え、キリコの能力の高さも手伝って回避に長けた機体。しかも、キリコが初期状態から「底力L9」を持っているので、仮に攻撃を受けても能力が強化されるメリットもある。スキル名こそ明かされていないが、「?????」もHP10%以下という条件を満たせば発動するため、追い込まれた際も頼りになる。改造する際は、武器はもちろん運動性を強化して、避ければラッキー、当たってもそれはそれでよしというスタンスで戦うといい。ただし、一撃で撃墜の可能性もあるので装甲も少しは強化を。



◀ダメージを稼ぐ意味でも、キリコには「サイズ差補正無視」や「再攻撃」を修得させたいところだ。

期待の"新顔"との邂逅、迫る！



第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

注目の完全新規参入作品に出会うまでの序盤のストーリーチャートを公開！

新旧のロボットアニメが夢の共演を果たす人気S・RPG『スパロボ』シリーズ。その最新作となる『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』がついに発売された。電撃ゲームスは、数々の参戦作品のなかから、本作で『スパロボ』シリーズに初参戦となる7作品に注目！ 序盤のストーリーチャートで、それぞれの作品が最速で登場するシナリオを紹介するほか、各作品の主役機を中心にその性能と改造&育成方針を解説していく。この情報をもとに、混迷極める地球圏の新たな救世主となれ!!





PSP 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

発売中（2011年4月14日） 通常版：¥7,329（税込）、数量限定BOX：¥7,854（税込）

戦略 育成

- ジャンル：S・RPG
- メーカー：バンダイナムコゲームス
- 備考：プレイ人数：1人用



天元突破グレンラガン

》》主役機最速登場シナリオ
第11話「顔が2つたあ生意気なッ!!」

グレンラガン

特殊能力 操縦者交代、螺旋力発動

HP：6400	EN：210	装甲値：1700	運動性：85	照準値：145
移動力：6	地形適応：空C／陸A／海B／宇A	サイズ：L		



シモン

能力的にはカミナに劣るが、とある理由から撃墜数はシモンで稼ぎたい。

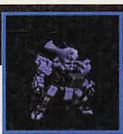
精神コマンド（消費SP）：努力（20）、ド根性（30）
特殊スキル：螺旋力L2、底力L6、気力限界突破

数値以上にタフガイなので攻撃の要に据えよう

特殊能力の「螺旋力発動」でHPが毎ターン回復するため、機体性能以上に戦えるポテンシャルを秘めている。そのためには気力が必要となるが、パイロットの1人であるカミナが「戦意高揚」を持っているので、それを発動させやすいのも嬉しいところ。さらに武装も近～中距離で戦えるものが揃っており申し分ない。ただし、EN消費が激しいのでEN改造は必須。シモンは「Eセーブ」を早めに修得しておこう。ほかに優先すべきはやはり武器。また、タフさに磨きをかけるためにHPと装甲も強化しておきたい。



◀武器のすべてがEN消費型のグレンラガン。EN改造のほか、「プロペラントタンク」も持たせたいところ。



コードギアス 反逆のルルーシュ

》》主役機最速登場シナリオ
?????

サザーランド

特殊能力 ―

HP：4000	EN：100	装甲値：1000	運動性：100	照準値：140
移動力：6	地形適応：空C／陸A／海C／宇B	サイズ：S		



ゼロ

格闘以外は、何気にカレンとタメを張る能力を持つ。専用機に期待したい！

精神コマンド（消費SP）：分析（20）、必中（20）
特殊スキル：戦術指揮、指揮官L2、戦意高揚、気力限界突破

中盤までは「戦術指揮」でサポートをメインに

序盤では専用機が登場しないため、量産機のサザーランドがゼロの乗機となる。そんなゼロの真骨頂はさまざまな特殊スキルのなかでも異彩を放つ「戦術指揮」。これは、彼のみが使えるスキルで、特定の範囲内の味方に、攻撃、防御、特攻のうちいずれかの支援効果を1ターン付与できるというもの。 例えば、SRポイントを獲得するために敵陣に突っ込む場合、敵ターンの猛攻をしのぐ際は防御の指揮が役立つ。ちなみにカレン機も含め、初期機体の改造値は専用機に引き継がれるため、改造しても問題ない。



◀「戦術指揮」を最大限に活用したいなら、味方が密集するように移動させていくことが重要だ。

参戦作品一覧

無敵超人ザンボット3　無敵鋼人ダイターン3　○無敵ロボ トライダーG7　宇宙大帝ゴッドシグマ　宇宙戦士バルディオス　◎○六神合体ゴッドマーズ　戦闘メカ ザブングル　★装甲騎兵ボトムズ　★装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドショルダー　★装甲騎兵ボトムズ レッドショルダードキュメント 野望のルーツ　★装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ　超時空世紀オーガス　機動戦士Zガンダム　機動戦士ガンダム 逆襲のシャア　○新機動戦記ガンダムW　機動新世紀ガンダムX　∀ガンダム　機動戦士ガンダムSEED DESTINY　★機動戦士ガンダム00 1st Season　○超獣機神ダンクーガ　◎○獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ　◎○真（チェンジ!!）ゲッターロボ 世界最後の日　★真マジンガー 衝撃！Z編　★地球防衛企業ダイ・ガード　THEビッグオー　オーバーマン キングゲイナー　超重神グラヴィオンツヴァイ　創聖のアクエリオン　★コードギアス 反逆のルルーシュ　★天元突破グレンラガン　★劇場版 天元突破グレンラガン 紅蓮篇　◎○マクロスF　★劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～　★交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい

※参戦作品一覧の★は『スパロボ』シリーズ初登場作品、◎は声付きの『スパロボ』初登場作品、○は既存の『スパロボ』に登場したが『スパロボZ』シリーズでは初登場の作品を表している。なお、「劇場版マクロスF～イツワリノウタヒメ～」、「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」は機体のみの参戦となる。

CHART 第12話までのシナリオチャート

序盤にあたる第12話までのストーリーチャートを公開。各話ごとに初登場となるユニットと、そのパイロットをあわせて掲載しているので要チェック。

- 第1話「100万Gの男」 参戦ユニット（パイロット）：ブラスタ（クロウ）、シェンロンガンダム（五飛）
- 第2話「変わる世界」 参戦ユニット（パイロット）：ガンダムエクシア（刹那）、ガンダムデュナメス（ロックオン）、ガンダムデスサイズ（デュオ）

日本へ向かう
- 第3話「始動！マジンガー！」 参戦ユニット（パイロット）：マジンガーZ（甲児）、アフロダイA（さやか）
- 第4話「やってきた災厄」 参戦ユニット（パイロット）：ダイ・ガード（赤木）

ソレスタルビーイングを追う
- 第3話「戦火を呼ぶ流星」 参戦ユニット（パイロット）：ガンダムキュリオス（アレルヤ）、ガンダムヴァーチェ（ティエリア）、ウイングガンダム（ヒイロ）
- 第4話「混沌の戦場」 参戦ユニット（パイロット）：ガンダムヘビーアームズ（トロワ）、ガンダムサンドロック（カトル）

ソレスタルビーイングを追う／ソレスタルビーイングに投降する
- 第5話「超獣合神！」 参戦ユニット（パイロット）：ノヴァイーグル（葵）、ダンクーガノヴァ（葵、くらら、朔哉、ジョニー）
- 第6話「遠い平和へ」 参戦ユニット（パイロット）：－
- 第7話「出撃!! ゲッターロボ!」 参戦ユニット（パイロット）：ゲッター1（竜馬、隼人、武蔵）
- 第8話「引き鉄は誰がために」 参戦ユニット（パイロット）：－

甲児たちと行動をともにする
- 第5話「こちら宇宙の何でも屋」 参戦ユニット（パイロット）：トライダーG7（ワッ太）、シャトル（柿小路、厚井、木下、郁絵）
- 第6話「目覚める力」 参戦ユニット（パイロット）：コスモクラッシャー（ケンジ、ナオト、アキラ、ミカ）、ガイヤー（タケル）
- 第7話「驚異の六神合体」 参戦ユニット（パイロット）：ゴッドマーズ（タケル）
- 第8話「試される覚悟」 参戦ユニット（パイロット）：－

コロニーのガンダムを追う
- 第5話「バトリング」 参戦ユニット（パイロット）：スコープドッグ（キリコ）、グラスゴー（カレン）
- 第6話「魔神が生まれた日」 参戦ユニット（パイロット）：グラスゴー（扇）、グラスゴー（玉城）
- 第7話「その名はゼロ」 参戦ユニット（パイロット）：サザーランド（ゼロ）
- 第8話「皇女と魔女」 参戦ユニット（パイロット）：－

日本へ向かう ／ **エリア11へ向かう**

※スポット参戦でランスロット(スザク)が登場。

- 第9話「次元震」
- 第9話「次元震」
- 第9話「次元震」
- 第9話「次元震」

※スポット参戦でターミナス 303（ホランド）、月光号（タルホ、ケンゴウ、ムーンドギー）が登場。別ルートの部隊が援軍として登場する。

- 第10話「お前のドリルで天を突け!!」 参戦ユニット（パイロット）：ラガン（シモン）
- 第11話「顔が2つたぁ生意気なッ!!」 参戦ユニット（パイロット）：グレン（カミナ）、グレンラガン（シモン、カミナ）
- 第12話「俺にはさっぱりわからねえ!!」 参戦ユニット（パイロット）：－

- 第10話「クロース・エンカウンター」 参戦ユニット（パイロット）：VF-25F メサイア（アルト）、VF-25G メサイア（ミシェル）、RVF-25 メサイア（ルカ）、VF-25S メサイア（オズマ）、VB-6 ケーニッヒモンスター（カナリア）、クァドラン・レア（クラン）
- 第11話「オン・ユア・マークス」 参戦ユニット（パイロット）：－
- 第12話「ファースト・アタック」 参戦ユニット（パイロット）：マクロス・クォーター（ジェフリー、ボビー、キャシー）

さまざまな勢力が合流し、戦嵐は拡大する!!

真マジンガー 衝撃！Z編

»主役機最速登場シナリオ 第3話「始動！マジンガー！」



マジンガーZ

特殊能力：EN回復（小）

HP：6500	EN：200	装甲値：1900	運動性：75	照準値：145
移動力：6	地形適応：空C／陸A／海B／宇A		サイズ：M	



兜甲児

防御が高めで、気力アップ系の特殊スキルが充実しているのが嬉しい。

精神コマンド（消費SP）：必中（20）、加速（15）、不屈（15）

特殊スキル：底力L6、戦意高揚、気力＋（ダメージ）

部隊の盾となる鉄壁の防御力が最大の魅力！

世代は変われど、元祖スーパーロボットの血を引くマジンガーZ。その「鉄の城」っぷりは本作でも健在。全ユニットでも最高クラスの装甲を持つため、味方の盾役として存分に活躍できる。そのためHPと装甲値の改造はマスト。また、高い防御力を生かすためにも、甲児には「ガード」や「援護防御」といった防御系スキルを修得させたい。「光子力ビーム」の追加後は、遠距離でも戦える万能機になるので、ENの改造も忘れずに。強化パーツなどで移動力を増しておけば、戦線に出遅れることもなくなる。



◀初期スキルの影響で強力な武器を早いターンで使えるのも利点。堅い敵の削り役としても最適だ。

機動戦士ガンダム00 1st Season

»主役機最速登場シナリオ 第2話「変わる世界」



ガンダムエクシア

特殊能力：EN回復（小）

HP：4800	EN：170	装甲値：1100	運動性：115	照準値：145
移動力：7	地形適応：空A／陸A／海B／宇A		サイズ：M	



刹那・F・セイエイ

初期状態で「連続行動」を持つなど、攻撃に特化したスキルが魅力。

精神コマンド（消費SP）：集中（15）、必中（20）

特殊スキル：ブロッキング、カウンターL5、連続行動

エクシアの活躍がSRポイント獲得のカギを握る

「機動戦士ガンダム00」系の機体で特にバランスのいい性能を持つエクシア。運動性を改造して「集中」を付ければ、単機で突進しても十分に敵の猛攻をしのげる。また、刹那が「カウンター」を持っているため、敵が攻撃する前に反撃できるのも強み。本作のSRポイント獲得の条件の多くが「○ターン以内に敵を全滅させる」なので、敵を撃墜できれば2回行動できる「連続行動」を初期状態で修得しているのは、大きなアドバンテージになる。気力アップ系スキルを修得して「連続行動」を発動させよう！



◀気力が120以上になったら、敵を撃墜→HPの多い敵を攻撃するという流れで行動するのがよいだろう。

交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい

»主役機最速登場シナリオ ?????



ターミナス 303

特殊能力：KLF

HP：4800	EN：160	装甲値：1100	運動性：125	照準値：145
移動力：7	地形適応：空S／陸A／海C／宇A		サイズ：M	



ホランド・ノヴァク

パイロットしての能力はレントンよりも上。スキルの充実も見逃せない。

精神コマンド（消費SP）：集中（15）、直感（20）

特殊スキル：気力＋（回避）、サイズ差補正無視、ヒット&アウェイ

独立愚連隊リーダーの名に恥じない優れた能力！

序盤では主人公であるレントンと乗機ニルヴァーシュは登場せず、ターミナス 303と月光号がスポット参戦するのみ。とはいえ、ターミナス 303はパイロットの高い操縦技術もあって、主役機に匹敵する性能を持つユニットだ。中～遠距離での戦いを得意とするため、ホランドのスキル「ヒット&アウェイ」も嬉しい。すでに便利なスキルが揃っているので、「連続行動」や「再攻撃」といった手数を増やすスキルを修得させよう。武器は多くが弾数制だが、最強武器がEN消費型なのでENの改造も怠らずに。



◀「高性能レーダー」などで射程を延ばせば、長い攻撃射程の恩恵をより多く受けることが可能だ。

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™





今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ90/忍者45
あんなにキビしかったエコーズも、どんどん攻略法が確立していくとクリアできるものに！　ちょっと感動です。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…忍者90/戦士45
ココだけの話ですが、おいらはエコーズ未挑戦でした！　今回の記事で勉強させていただきやす！

名前…Yukarino
種族…ヒューム(♀)
職業…吟遊詩人90/白魔45
そんなわけで今回の調査で発展のコインを3枚ゲット！　残るは27枚。先は長いやら短いやら……。

MULTI	ファイナルファンタジーXI
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)＋月額¥1,344(税込)
冒険 協力 ジャンル	RPG(MMORPG)
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	オンライン専用

ファイナルファンタジーXI

電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第20回

ロードマップの発表でにぎわう『FFXI』。だが、新規コンテンツに目を向けるのはまだ早い!?　攻略が楽になった〝エコーズ〟でアナタもコイン武器を作ろう！

今だから「ウォークオブエコーズ」!!　高難度コンテンツが快適に!?

Yukarino：格闘のコイン武器を作ろうと思ってるんですよ。

団長：また、唐突だね。エンピリアンウェポンじゃなくて？

Deeptrip:モノによっては、コイン武器は十分強いッスよ。

大きな理由は、一番作りたい両手鎌のエンピリアンウェポンと格闘が、倒すNMとか素材が同じで、何回もやり直すのやだな……と（笑）。

Emanyuer：レベル上限も90になったことで、ウォークオブエコーズも、かなり攻略が楽になったとか。つまりハッテン希望で参加します！

ウホッ！　なぜカタカナなのかを突っ込んだら負けか。

もうウォークによっては、攻略法が確立されて楽っスよね～。

発表されたロードマップには、8月に調整が入る感じでしたね。

今後は、まったくの未知数です。

逆に大幅に仕様が変わる（かもしれない）前に、一気にやってしまうのも手かもしれないですね。

ということで、そんな欲望にまみれたアナタに贈る〝今だからエコーズ！〟電撃の旅団編をお届け！

突入はザルカバード〔S〕(H9)のVeridical Confluxから



▶Veridical Confluxは連合軍戦績テレポでザルカバード〔S〕に飛んで南にある。

基礎知識　ウォークオブエコーズに突入する前に覚えておきたいBFの仕組み

1 ウォークオブエコーズとは

ウォークオブエコーズ（以下、エコーズ）は、高難度をうたった高レベルの冒険者向けのバトルフィールド。レベル75上限の実装当初は、フルアライアンスクラスの戦力でも簡単に全滅してしまうような状況であった。突入するための条件やBF内には、エコーズだけのさまざまな特殊なルールが適用されており、現在の主な特徴は左にまとめたようなものである。

- 最大36人まで入れる非占有型のバトルフィールド
- 全7種のフィールド(ウォーク)がありそれぞれ異なるモンスターが出現
- モンスターを倒すことによる経験値の取得はないが、戦闘不能によるロストもなし
- 「ゲット・シー・馳せる」まで、「アルタナの神兵」ミッションを進行させていないと入れない
- レベル70以上かつ、「クポフリート調査団バッジ」を所持している必要がある(BF突入時に消費)

"バッジ"はヴァナ1日1回発行！



◀「クポフリート調査団バッジ」は、ヴァナ・ディールで1日経過すればVeridical Confluxで再発行可能(1000ギル消費)。

BF内の戦闘は貢献度で評価



▶戦闘は、カンパニエバトルに似た査定システムで評価される。"稼げる"行動を覚えるのも重要な攻略の1つ。

2 ウォークオブエコーズの流れ

各ウォークには、滞在可能な時間と再突入可能までの時間が存在する。基本は左のような流れになるが、これらの時間は各ウォークごとに管理されるため、どのウォークが突入可能状態かはズレが生じる。

1 突入可能状態
- モンスターがBF内に出現
- いつでも突入可能(だいじなものを消費)

2 戦闘中
- 条件を満たしていれば人数制限までは誰でも入室可能
- 状況によりせん滅進行度が変化

3 クリア報酬分配
- クリア時に貢献度に応じた経験値
- 全員がロット可能な箱が出現
- 貢献度1~5位専用の箱が出現

時間切れによる排出

4 突入待機状態
- クリアor時間切れから30分間モンスターの再出現はなし
- だいじなものの再入手も必要

終了または1へ戻る

突入ウォークを選択

最初のロビーでの行動は、滞在可能時間などの消費に関係ない。魔法による強化やTPの持ち越しなど、事前の準備も一応可能となっている。

バトルスタート

誰か1人でも突入すると、各ウォークの滞在可能時間のカウントダウンが開始（45分）。以降、バトル進行度51%未満であれば途中参加が可能だ。

ボスを倒す

時間内にウォークのボスをせん滅するとクリア。各種宝箱が出現するが、共有ロット可能な宝箱を開けると滞在時間が強制的に5分になる。

次の準備へ

理由に関わらず退出後の再突入には再び〝バッジ〟が必要。また、クリア&制限時間終了後は、30分間、突入が不可能状態になる。

3 ウォークオブエコーズの目的

クリア時に経験値を得られたり、各種スキルが上昇するなどの恩恵もあるが、やはりエコーズの主な目的は、ザコやボスモンスターがごく稀に落とす〝○○のコイン〟だろう。これらは「メイジャンの試練」の武器を作るうえで必要となる素材。クリア時には共有の宝箱（貢献度によりロット権が発生）や個人の宝箱から、各コインが3~10枚ほど入った袋が得られることも。

"コイン"の収集がメイン！



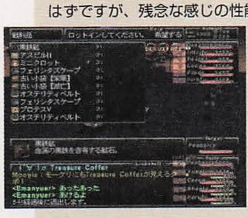
- モンスター撃破時、ごく稀に戦利品として得られる
- クリア時の箱からは袋(3~15枚程度)が得られることも
- ウォークによって出やすいコインの種類に片寄りがある

■コインの種類と対応するメイジャンの試練の武器(試練No.)

コインの種類	対応武器（試練No.）
発展	格闘(1140)、片手斧(1294)、両手槍(1402)
誕生	短剣(1094)、両手鎌(1464)、射撃(1760)
栄華	片手剣(1202)、両手斧(1356)、片手刀(1510)
衰退	両手剣(1248)、両手刀(1556)、片手棍(1602)、弓術(1790)
滅亡	両手棍(1648)

そのほかにも独自の戦利品が得られるが…

モンスター討伐時はコインのほかに各種素材、クリア時には宝箱から防具が得られることもあります。とくに後者の防具は、エコーズ独自のレアなもの……なはずですが、残念な感じの性能のものが多く（一部は実用的なものも）、コイン目的で連戦することも多いため、結果的に需要を超える供給となっているようです。



◀団体によりますが、大体はフリーロットになることが多そうです。

エコーズ





- 感知範囲は広く、通常フィールドの知覚に関係なくすべて見破り
- 挙動や移動速度も通常とは異なる
- ボスとザコでパーティを組んでいることも

バトル知識 ウォークオブエコーズの難易度を上げる要因の1つが特殊なバトル仕様

各ウォークをクリアしたり、貢献度を稼ぐためには、やはりエコーズ独特のモンスターやバトルの仕組みを覚えることが重要。貢献度は、前述のとおりカンパニエに似た査定方式がなされているようで、攻撃、回復、弱体、強化などの行動でポイントがたまるようだ。現状、複数の人間に強化魔法・アビリティを繰り返すなど、特に強化によるポイントが楽に稼ぎやすい。が、ほかのBF以上に参加者同士の連携が必要なエコーズ。各人が評価目当てで思い思いの行動を続けると、クリアできるものもできなくなる。後述の"オトリ役"など、クリアのために評価を度外視しているメンバーの存在も忘れないように。なお、下表の各ウォークの開放条件は、ワールドごとの共有のクリア回数となっている。

■各ウォークの出現種族と開放条件

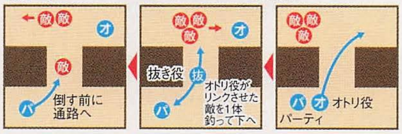
ウォーク	ボス	ザコ	開放条件
#1	"ポータークラブ"クラブ族	クラブ族	最初から突入可能
#2	"ボイル"スライム族	スライム族	最初から突入可能
#3	"フォミセラセス"アントリオン族	アントリオン族	最初から突入可能
#4	キマイラ族	ー	#1を一定回数クリア
#5	ハイドラ族	"アヤッタラ"ワイバーン族	#2を一定回数クリア
#6	ケルベロス族	"スミロドン"剣虎族	#3を一定回数クリア
#7	"ジラント"ウィルム族	ー	#4、#5、#6を一定回数クリア

POINT 1 独特の敵対心のシステムに慣れよう

細かい挙動は各ウォークで異なるが、ほとんどに共通するのが、モンスターが倒されると別のモンスター（ボス含む）が感知してやって来ることがある点。これに対処できず、複数のモンスターと乱戦というのが、エコーズで一番起こりやすい事故だろう。

- 1人が敵対行動を取ると、アライアンス全員に敵対心が発生
- モンスターを倒すと別のモンスターがその位置まで移動（しないことも）
- アライアンス外のメンバーが絡まれたモンスターを抜く戦術が有効

基本戦術 変則的な敵対心を逆手に取ったエコーズならではの戦術



流れは、上図のようにソロ状態のでオトリ役がモンスターの一群に発見され、そこからメインアライアンスのメンバーが抜いてせん滅をくり返す……というもの。抜いたモンスターを倒す際は、ほかのメンバーが待機した位置よりも少し前に持っていくことで安全地帯を確保。また、感知により別のモンスターが乱入してきた場合も、オトリ役がそのモンスターを釣って戦闘不能になれば、ターゲットが切れるので覚えておこう。

POINT 2 ボスの弱点を突いて戦利品を多く入手!

ボスが特殊技及び魔法を使用中でないとき、特定のWSや魔法を使うと弱点が突ける。弱点を突けば、モンスターの動きを一時封じられるほか、戦利品の増加も期待できる。弱点はアビセアでのものと一部異なるようだ。

- WSや魔法で、毎回ランダムで変わるモンスターの弱点が突ける
- 弱点を突くと一定時間動きが止まり（3回まで）、戦利品が増える

集中攻略 ウォーク#2 ボスを集中攻撃せよ!!

現在、最も攻略法が確立されたといえるウォーク#2。ボスが比較的柔らかく、スライム族ながら物理攻撃でも十分倒すことができる。バランスのよい構成であれば、レベル90の1パーティ程度でも十分クリア可能だろう。Veridical Confluxの西にある階段の中腹を拠点に、前述のオトリ（女神のヒムヌスが仕える吟遊詩人などが適任）方式を使い、ボス1体とザコ4体のパーティを引き連れつつ、アライアンスの抜き役が拠点までボスを連行し集中攻撃～という流れをくり返す。ザコはオトリ役が戦闘不能なることでターゲットを切っていこう。



◀ザコは対応するボスを倒すと消滅。戦力に余裕があるなら、消滅前に釣って倒せば戦利品が期待できる。

▼ボスは、サイトキネシスでBerry Syrupを召喚。このザコには物理攻撃が効かないので注意。



オススメ編成
火力&瞬発力の高い前衛、エスナで状態異常回復ができる白魔道士、オトリ役の吟遊詩人がキージョブ。

攻略ポイント
- ボス1体とザコ4体がパーティを組んでいる
- 囮戦術でボスを引き抜き、集中攻撃することで殲滅（同じパーティのザコも消滅）
- 物理が効かないザコがいる点にも注意

■ボスの使用する特殊技

技名称	範囲	空蝉	効果
フルイドスルー	単体	単	遠隔ダメージ
サイトキネシス	単体	複数	ダメージ、ヘヴィ、ノックバック、ザコ召喚
ディゾルブ	前方範囲	消去	HP吸収（600～900）、敵対心減少
ミューカススプレッド	自分中心範囲	貫通	スロウII
イポクシースプレッド	自分中心範囲	貫通	バインド
フルイドスプレッド	自分中心範囲	複数	ダメージ



出現モンスター
▲Berry Syrupは、対応するボスの初期位置に召喚される。

巷でカンタン(?)とウワサの"コイン武器"は本当に簡単に作れるのか!?

■ 10回挑戦時の結果（モンスターから入手したコイン／袋から入手したコイン）

コイン	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
発展	01/00	01/07	00/03	00/00	00/10	02/00	00/00	02/00	00/06	00/00
誕生	00/00	01/00	00/04	00/10	00/00	01/00	01/00	00/00	00/00	01/05
栄華	01/10	00/00	00/00	00/00	02/09	02/04	00/00	01/00	01/00	00/04
衰退	01/00	02/26	03/00	00/06	00/00	01/00	00/06	00/00	02/00	01/00
滅亡	01/10	00/00	00/00	03/07	02/00	00/05	01/10	01/03	02/00	00/00

ウォーク#2 10連戦で得られたコインは
発展のコイン…32枚
誕生のコイン…23枚
栄華のコイン…34枚
衰退のコイン…48枚
滅亡のコイン…45枚
合計182枚!!



▲10回程度ながら、かなりの片寄りを確認。#2だと、滅亡&衰退のコイン（袋）が出やすい印象が……。

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ
編集長Uri / 記者 団長 / Yukarino

Uri：で、団長。実際コインってどれくらい出るわけ？ 早くUriの武器に必要なコインを持ってきなさいよ！

団長：それおもしろいかも!? 開発チームの方の話では、場所によって出現するコインに片寄りがあるって話だったし、ちょっと調べてみようか。

Yukarino：やはり一番簡単なウォーク#2の連戦ですかね。10回やってみて、モンスターの落としたコイン＋箱から得られたコインの合計をまとめてみましょうか……っと。コレは!?

団長：試行回数は多くないけど、思いのほか片寄った感じ？ オレがほしい誕生テネー。

Yukarino：ただ、全体の総ドロップ数としては、予想以上に多いですね。運がいいだけなのかもしれませんが、これなら持ち回りで1人に集中していけば、コイン武器なら本当に楽かも!?

団長：ほかのウォークだと、こうサクサクはクリアできないかもしれないけど。まぁ、でもこれなら、簡単といってもいい部類かもしれないね。

Uri：つまり、コイン武器なら、Uriでも作れちゃいそうってことね。さっそくエコーズで団長を戦闘不能にしてくる！

団長：いや、なんかビミョーに攻略の過程と目的がズレてる気がするんですけど……。

目標



Uriのはみ出し編集後記
今号の記事の話題にまったく乗れないう○こ編集長です。なぜならアルタナミッションでケットさんにすらお会いしていない身の上でありまして、つまりは軍人のうん○階級。あ、かろうじて軍人には志願済みであります。旅団パラダイスとレッドキャップ団の長にして○んこ。ひさびさにこんなにうんこを連呼してスッキリしました。さて、アテクシがなぜアルタナミッションを進めてないかと申しますと、ただタイミングを外しただけであり。一匹狼なアテクシは旅団ツアーを逃すと何もできない人見知り坊やだからさ。まぁ、いつか団長（Mhaura）にクリアさせます。

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト:樋口義人氏

3DS版『テイルズ オブ ジ アビス(以下TOA)』の誕生を祝い、PS2版『TOA』のディレクターを務めた樋口義人氏をゲストにお招き。同作のほかに『テイルズ オブ シンフォニア(以下TOS)』や『テイルズ オブ ヴェスペリア(TOV)』も手掛けた氏に、これまでの作品のキャラクターに焦点を当てたお話をうかがいました。これは必見ですよ…!

格闘ゲームの開発を経て突然『TOS』のディレクターに!

れいちゃん あの名作『TOA』が3DSで登場するということで、この企画はで、樋口さんにご登場していただいたわけですが、まずは樋口さんその人となりをうかがおうという趣旨なので、バンダイナムコゲームス(以下バンナム)さんに入社されたがバンダイナムコゲームス(以下バンナム)さんに入社された経緯から教えてください。

樋口義人氏(以下敬称略) 僕はもともと違う業界で働いていたんですけど、そこに行く前から本当はゲーム業界に入りたかったんです。それでやっぱりあきらめきれなくて、当時まだあまり普及していなかったインターネットを見たら、ナムコ(現:バンナム)が『鉄拳』チームを募集していたんですよ。で、『鉄拳』だったら知ってるなぁってことで応募したら受かりまして、会社からまずPSを買ってくれって言われました。

れいちゃん PS持ってなかったんですか?

樋口 すごく仕事が忙しくて、ゲームをやるヒマがほとんどなかったんですね。大学生のときまではずっと遊んでましたけど。

れいちゃん 入社してすぐ格闘ゲームのチームに?

樋口 はい、格闘ゲームはやっていたので。もともとナムコのゲームセンターのゲームが大好きだったんですよ。とくに80年代の頃の大型筐体のゲームが。だから、いつかは大型筐体のゲームを手掛けたいと思って現在に至っています。

れいちゃん 『テイルズ オブ』にかかわったきっかけは?

樋口 ある時、『エースコンバット』か『リッジレーサー』か『テイルズ オブ』シリーズのいずれかで人が足りないって話があって、それだったらこれまで業務用の移植は経験があったので家庭用のシリーズものに携わってみたいな、と思いまして。そうしたら、吉積(ゼネラルマネージャー)に「明日から来い」と言われて(笑)。それが『TOS』だったんですけど、当時はまだ『TOS』っていうタイトルじゃなくて、GCの3D『テイルズ オブ』を研究するって感じで動いていました。シナリオもまだ完成していなくて初稿くらいの段階だったかな。

れいちゃん そんな状態のところに入っていったんですね。

樋口 そうですね、ディレクションする人がいない状態だったのでそこに僕が加わったんです。だけど、しばらくしてから02年の東京ゲームショウに『TOS』の前のタイトルである『テイルズ オブ デスティニー2』の体験試遊台を出展することになり、『TOS』の開発を置いて体験版のデバックを手伝うことになったんですよ。で、結局そのあと調整業務なども行うことになり、それが終わって再び『TOS』の開発に戻りました。

れいちゃん ちなみに、仕事じゃなくて『テイルズ オブ』シリーズを遊んだことって…?

樋口 吉積に誘われたその日から過去の作品をひとしきりやりました。で、これは確かにファンもつくし、これからもっと伸びていくなって思った覚えがあります。

れいちゃん いろいろと魅力的なところは多いと思いますが、具体的にはどこがおもしろかったですか?

樋口 まず、やっぱり戦闘が気持ちがいいっていうのと、こんなことを言うと誤解を受けそうですが、実はしゃべるゲームはボイスをオフにしてプレイをすることが多かったんですよ。だけど、『テイルズ オブ』を遊んで「あ! これは声が出ないといけないな」ということにようやく気づいたんです。すごく感動もしたし、キャラクターの感情がスッと入ってきました。そんな状態からのスタートだったので、ある意味新鮮かつ客観的に仕事ができたと思うんです。

今だから語れる!? キャラクターよもやま話

れいちゃん 樋口さんが関わった『TOS』『TOA』『TOV』ってキャラクターがとても個性的で、人気も高いですよね。これまでの作品のキャラクターについていろいろお聞きしたいんですけど、まずは『TOV』のユーリから。『TOA』のルークに続き、彼も左利きの主人公だったんですけど、それにはどんな理由があったんですか?

樋口 それは、フレンと剣を交えたときにかぶらないようにするためです。それに同じ利き手だと画的につまらないですからね。あとユーリの場合は、戦闘を見てもわかるように基本は左利きですけど一応両方使えますよ(★1)。

れいちゃん ユーリって主人公としては、立ち位置が独特ですよね。21歳と、年齢設定も高めですし。

樋口 メインターゲットの方には、必ずしもユーリに感情移入してもらおうとは思っていないんです。スタートの時点で、かっこいいと思ってくれればいい。冒険のなかで成長していくっていう、典型的な主人公に近い存在はカロルですよね。ユーリ以外のキャラは基本的に頼りないじゃないですか。リタもある意味そうだし、エステルもそうだし。ただ、対等に話せる人が1人くらい必要だよねっていうところでジュディスがいる。『TOV』のパーティは、ユーリという人間を引き立てるための役割を担っているんです。

れいちゃん そこがほかのシリーズ作とは異なる部分ですよね。ラピードはしゃべらないマスコットキャラクターですけど、存在感がバツグンでしたし。

樋口 とはいえ、仲間たちの生き様もしっかりと描かれていて…。ラピードはしゃべらないマスコットキャラクターですけど、存在感がバツグンでしたし。

樋口 うん、でもラピードがしゃべらないことについてはすごく物議を醸しましたね。ラピードをデザインした岩本(稔氏)も途中までは"しゃべらないマスコットキャラが存在してもいいのか"と、ずいぶん反対していました。シナリオ側のスタッフはしゃべらない設定でいきたいってことだったんですけど。それはつまり、語らずに表現するマスコットにしたいという。フレームを横切るだけで何かを主張するっていうところに挑戦したかった、っていうのがシナリオ側の見解。で、僕はそっちを取りました。その結果、思ってたことを100%は達成できなかったけど、トータルで見るとこれで正解だったなって僕も岩本も思っています。これはすごくギャンブルでした。

れいちゃん リタは最初に見たときに人気が出そうだなって思って、その予想が当たりました。『テイルズ オブ デスティニー2』のハロルドとか『テイルズ オブ グレイセス』のパスカルと同じ匂いがするっていうか、突き抜けていて(笑)。

樋口 なんでしょうね…完全に科学者で頭がよかったらスキがなくてつまんないんでしょうね。例えば『TOS』のリフィル先生が遺跡マニアじゃなかったら、ちょっと物足りないですよね。ギャップがやっぱりいるかな、と。実はリタも最後までどうなるかわからないキャラだったんですよ。僕はリタは嫌われるだろうなって思っていたんです。初期設定では、最後まですごく尖った性格だったんですよ。ですが、途中で演技の方向性が見えてきた段階で、あ、これは人気が出るなって思いました。

れいちゃん 先ほど『TOV』のユーリに対する仲間の立ち位置をうかがいましたけど、『TOA』を振り返ってみるといかがでしょうか? 主人公のルークはかなり型破りな性格でしたが。

樋口 『TOA』もある意味みんなバラバラですよね。『TOV』ほど理論に則ってないし、最初は仲が悪いし。誰だろうな、一番常識的なのは…。わりとナタリアは常識的なんですけど普通のお姫様とは違うしなぁ。ナタリア、ティアあたりがいなかったらどうなってんだろうって感じですね、あの人たち。

れいちゃん そもそもルークがワガママで世間知らずという…。

樋口 いや、ルークは最初もっとひどい奴だったんですよ。途中、仲間から見放される事件があるじゃないですか。そのときユーザーにも「なんだコイツ」って思ってもらえることがまず

樋口氏が手掛けた『テイルズ オブ』シリーズの3タイトル。いずれも3D作品で、異色の主人公や重厚な世界観が特徴的。高い評価を受けている。



▲テイルズ オブ シンフォニア/GC・PS2

▼テイルズ オブ ジ アビス/PS2・3DS





▶テイルズ オブ ヴェスペリア/Xbox360・PS3



★2
一番最適な等身

『TOV』のゲームでのキャラはユーリで約4.5頭身、長身のジュディスは約5頭身となっている。多少デフォルメしながらも、見事に藤島康介氏のデザインを再現している。



★1
一応両方使えますよ

基本は左利きのユーリだが、戦闘中使用する技によっては写真のように右手で攻撃を放つこともある。

1つ目の成功なんですね。それは効いてるんでよかったんですけど、最初はあれよりもっとひどい性格だった。でもマイルドにしても同じ効果を与えることができたんで、結果的にはよかったかなと。髪を切ったぐらいでそんなに人間変わるかっていう気もするんだけど、そういう〝髪を切って変わる〟って言ってるところがいかにもルークらしいのでアリなんですね。あとほかに振り返ってみて、

れいちん 確かにそうですね(笑)。キャラ作りが難しかったのって誰ですか?

樋口 アニスが難しかったですね。そのままストレートに表現すればよかったんですけど、すごく暗い影の部分を持っていて、それをどうしようか悩みました。最後まで語らなくても成立したんじゃないかなってところもあったんですけどね。アニスの声を演じていた桃井はるこさんも、彼女のバックグラウンドが反映されるシーンでの微妙な表現を苦労されていました。

れいちん アニス以外の仲間たちにも重い過去がありますよね。

樋口 そうですね。『TOA』は自分の居場所を奪われた人と、奪った人の話を描いていきたいっていう思いがあったんで。

れいちん あのかわいいマスコットキャラのミュウでさえ、生まれ育ったチーグルの森を追われて自分の居場所をなくしてしまったんですもんね。

樋口 ミュウといえばシナリオの初稿が上がってきたときに、最後まで読み進めていったらミュウが全然出てこなかったんですよ。で、「あれ?」って思ったら、最後に〝すいません、ミュウを出し忘れていたのであとで直します〟って書いてあったことを思い出しました。とある作家先生なんですが(笑)。

行き着く先はどこなのか? 『テイルズ オブ』進化論

れいちん 私は『TOV』のアニメタッチの3Dグラフィックを初めて見たときに、『テイルズ オブ』が目指していたところってここなのかなって思ったんですけど、そういった意識ってあったんでしょうか?

樋口 結果的にああいうグラフィックになったんですけど、実はアニメーションを極端に意識したつもりはなかったんですよ。僕の考え方としては、オープニングやゲーム中になぜアニメが入っているのかというと、それはアニメーションでしかできない表現があるからだと思うんです。すべてリアルタイムの演出によるものを目指す、ということが『テイルズ オブ』の今後の目標の1つになるのかもしれないですけど、『TOV』ではアニメーションでしか描けない部分があったってことですね。

れいちん でも『TOS』『TOA』『TOV』と作品を重ねるごとにキャラクターグラフィックの頭身が上がって、藤島康介さんの描いたイラストに近づいてきましたよね。

樋口 等身ってけっこう大事です。もとのデザインと同じ等身で表現したいと、誰しも思う。『TOV』もそれに挑戦したかったんですけど、モーションとかの表現でゲームっぽく誇張して動かすための一番最適な等身(★2)が結果的にあれだった。とくに、『TOV』はカロルなどの子供に比べてユーリやジュディスの等身を調整したんですよ。その結果、難産の末にたどりついたすごくいい感じの表現になりました。

れいちん キャラを演出するにあたって、樋口さん的に一番いいと思うカタチってどんなものでしょう? 例えば、このままどんどん洗練されたポリゴン描写になるのか、もしくはある程度ディフォルメされたアニメっぽい描写のほうが効果的なのか。

樋口 キャラクターってグラフィックだけじゃないじゃないですか。モーションが付いたり声が加わったりしますよね。そういったいくつもの要素によって出来上がるものなので、「こういうものが正解」っていうのは完成するまでわからないところだと思います。とはいえ、最新作の『テイルズ オブ エクシリア(以下TOX)』はかなりいいところまでいってますよね。これまでの『テイルズ オブ』作品で試行錯誤していたものを、最初から意図的に取り入れようとしているのがうかがえます。キャラグラフィックを見る限り、あれは革新ともいえるかもしれない。



気になる本音と意外なお気に入りキャラクター

れいちん 樋口さんが手掛けた3タイトルって、すごくアツいファンに支えられていますし私も大好きですけど、どれもシリーズ作のなかではエッジの効いた作品ですよね。

樋口 そうなんですよね。そう言われることに対して、当時『TOV』のインタビューのときは「心外」って答えたと思うんですけど(笑)。僕としては『TOS』と『TOA』はちょっと変えましたけど、『TOV』は、すごく安心して遊べるものを目指したつもりなんです。でも、いい意味で尖った部分が出ているのであれば、僕がやってきたことは間違いじゃなかったんだなあって。ことさら表面上に見えるようにはしたくなかったですけど、尖った部分ていうのは意識的に入れているので。ただ僕はよく『テイルズ オブ ファンタジア』っていうゲームは本当にすごいゲームだったんだな、と思うことがあるんです。あの雰囲気というのが、制作スタッフみんなの遺伝子ってわけじゃないんですけど、なんかどっかにやっぱり残っていて。それを踏まえたうえでの進化、という形になっているのかな。

れいちん そのうち制作サイドに初めてプレイした『テイルズ オブ』が『TOS』っていう人も現れるでしょうね。ところで、いろいろとキャラクターのことをお聞きしてきたんですけど、樋口さんが個人的に好きなキャラって誰なんですか?

樋口 もちろん、すべて好きですが、誰か1人と言われればアッシュですね。ゲーム終盤での見せ場もいろいろありますけど、それよりも後の派生というか、コミックで補完されている部分への理解がどんどん深くなっていきました。

れいちん ゲームをクリアしてからまたプレイすると、いろいろな真実を知っているので、アッシュが最初に登場するシーンを見てアッシュへの理解がどんどん深くなっていきますよね。

樋口 アッシュは壮絶な人生を歩んでいますからね。最後の戦いとか、さまざまな気持ちがこみ上げてきちゃいます。

れいちん それはそれで見たい気もしますが…。ほかに、ご自身が関わっていない作品の好きなキャラっていますか?

樋口 ほかには『テイルズ オブ デスティニー2』のハロルドもわりと好きですし、関わっていない作品だと『テイルズ オブ デスティニー(以下TOD)』のウッドロウとか『TOS-ラタトスクの騎士-』の主人公のエミルかなー。

れいちん へぇ~、意外なメンツですけど理由は?

樋口 僕がゲームを作った場合、こういうキャラクターは入れないっていうところ。この方向性は僕のなかにはないな、っていうキャラクターに対して「いいな」って思いますね。

れいちん 確かに、樋口さんの作るタイトルにエミルは出てこなさそうですよね。

樋口 こないですねえ。逆に『TOD』のスタンみたいな主人公は、きっかけがあれば登場させると思います。まぁ、あそこまで熱血にするかどうかは別ですが。

れいちん 『テイルズ オブ』シリーズって、メインキャラだけでも軽く200人以上はいるんですけど、毎回よくかぶらずに新キャラが生み出せますよね。

樋口 もちろんかぶっているキャラもいなくはないと思いますけど、当然ながらまったく同じタイプっていうのはないんじゃないですかね? 逆に、幅が広いといえど、原宿とか渋谷とかを歩いている若者のようなキャラが出てくることがあるかっていうと、それは『テイルズ オブ』ではないですからね。

れいちん やっぱり普遍性を考えると適さないからですか?

樋口 そうですね、言葉づかいとか極端なトレンドはそんなに取り入れない方向がいいと考えています。じゃないと、10年くらい経って遊んだらサムいことになっちゃいますから。

れいちん わかりました。ではでは、最後に樋口さんの近況で締めくくりたいんですけど、ズバリ現在のマイブームは!? ゲームに関係なくてもなんでもいいです(笑)。

樋口 マイブーム…グリーンカレーです。いろんなペーストを試して、ココナッツミルクを買ってきて作るんですけど…なんの話してるんだ(笑)。

れいちん ありがとうございました!(笑)

「『TOX』のキャラグラフィックは革新ともいえるかもしれない」

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

Vol. 12

今月は"守る強さを知るRPG"『テイルズ オブ グレイセス(以下TOG)』の魅力に迫っちゃいます!

今月のトピック

◉『テイルズ オブ グレイセス』

大切なものを守りたい…その想いがヒトを強くする!

Tales of Graces
テイルズ オブ グレイセス

WiiとPS3で発売された『TOG』(PS3版は『TOG-f』)は、これまで2Dと3Dのシリーズ作を手掛けてきた2つのチームによって制作されました。シナリオは『テイルズ オブ レジェンディア』などを手掛けた田中豪氏が担当。氏の持ち味である緻密な人物描写が光る傑作です。

～『TOG』の歴史～

Wii 2009年12月10日

PS2版『テイルズ オブ デスティニー』などを担当した馬場英雄氏がプロデュース。Wiiが同梱されたスペシャルパックも発売された。

PS3 2010年12月2日

「未来への系譜」編やさまざまな新要素が搭載されている。テーマソングは引き続き、BoAの「まもりたい ～White Wishes～」。

STORY

幼少期に出会った不思議な少女・ソフィ 彼女の存在がアスベルを大きく成長させる!

物語はウィンドルの辺境にあるラント領の領主の息子・アスベルが、気弱な弟のヒューバートを連れて裏山へ行くところからはじまります。1年中花が咲き誇っているというラントの裏山。そこで彼らは花畑のなかに眠る不思議な少女と出会います。困った人を見ると放っておけないアスベルは、記憶喪失の彼女の面倒を自分が見ると決めてラントへと連れ帰り、花の名をとって少女にソフィという名前をつけるのでした。そんなある日、ウィンドルの王子であるリチャードがラントを訪れようとしますが、道中で魔物に襲われるという事件が勃発。そこでアスベルは、無鉄砲ながらもソフィとともに魔物を撃退することに成功します。こうした一件がきっかけで歳の近いリチャードと仲よくなったアスベルたちは、友情の誓いとしてラントの裏山の木にそれぞれの名前を彫るのでした。それからしばらくして、ウィンドルの王都・バロニアへ行く機会ができたアスベルは、そこでリチャードと再会を果たします。しかしその後、思いも寄らぬ事件により姿を消してしまうソフィ…。このとき彼女を守れなかったアスベルは、大切な人を守れる強さを手にするために騎士の道を歩むことを決意します。

そして時は流れ7年後、騎士となってラントに戻ってきた彼を待つのは、思いも寄らぬ過酷な運命でした。



▲バロニアの聖堂の地下で正体不明の存在に襲われるアスベルたち。彼らを守るためにソフィは立ち向かう。



ヒューバート・オズウェル

CV:水島大宙

年齢:17歳　身長:171cm　体重:62kg

アスベルの弟。幼い頃は内気でおとなしかったが、辛抱強い性格で鍛錬を重ねて、現在はストラタ軍の少佐の地位に就いている。

WRITER'S COMMENT

どんなにツンケンしても、子供の頃のヘタレな部分がちらちら見え隠れしちゃう彼がたまらんです。

ソフィ

CV:花澤香菜

年齢:不明　身長:148cm　体重:39kg

フェンデル軍に追い詰められたアスベルに力を貸す記憶喪失の少女。感情の起伏が少なく、必要以上に人とかかわろうとしないが性格は穏やか。

WRITER'S COMMENT

口数が少なくておとなしいものの、たまに発する言葉や態度、仕草がかわいすぎて存在感バツグン!

アスベル・ラント

CV:櫻井孝宏

年齢:18歳　身長:175cm　体重:65kg

幼少期は好奇心旺盛で向こう見ずなところがあったが、騎士養成学校で修行を積み、真面目で礼儀正しい青年へと成長を遂げる。

WRITER'S COMMENT

子どもの頃はヒューバートを振り回すようなやんちゃ少年だったけど、見事にいい男になりましたね～。

よっぴのゲーまにあ☆キャラトーク！



『テイルズ オブ』シリーズが大好きな新人声優＆役者のよっぴが、独自の視点で『TOG』のキャラクターやあふれる思いを語りまくりっ！

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれの歌って踊れるA型娘♪　趣味はお絵かきやお菓子作りなど。ブログは→http://ameblo.jp/yoppicopico/



(死んだ魚介を補食するぜ！）
バッバッバババッ！　砂浜戦隊サンオイルスター・ピンクはこのわたし！　ハオッ☆　新人声優のよっぴだぜ(°益°)　いつものパターンなら少年少女にすぐメロメロになるよっぴだけんど、今回はひと味違う！　もちろんソフィも大好きだけど、一番のお気に入りキャラはパスカル！　行動も発想もぶっ飛んでいて自由でネコみたいな彼女と一緒に旅したくなるのはよっぴだけじゃないハズ。ヒューバートとの関係を見てると大変そうだけど何のその！　ソフィとの姉妹のようなやり取りもたまらんね。パスカル同様、よっぴも逆流しても食べたくなるくらいバナナ大好きだし！　一生懸命に何事も楽しめちゃうパスカルは本当に素敵。あ、でもお風呂には入ってほしいかも？

わたしたちはいつか死ぬ。でも親から子へ、命や気持ちが伝わって今がある。アスベルたちのように、できることを1つ1つやっていけば可能性も気持ちもきっと繋がる。一緒に生きるために、それぞれを認めあって手を繋いで、大きな大きな輪をみんなでデュアライズしていきたいな。そんなわけでこのコラムを読んでくれたみんなに、楽しくなる魔法の言葉を送ります！「トロピカルヤッホ～ウィ」(逃)

ライターれいちんのここがスゴイよ『TOG』

ソフィがかわいすぎて生きるのがツラい…

最初に謝っておきます、ソフィが好きすぎていろいろ冷静になれません、ごめんなさい。彼女のかわいさの源はなんなんだろうって考えたらいっぱいありすぎたんですけど、まずあのちょこんとした、たたずまいとしぐさ！　首を傾げたりとか細かい瞳の動きとか。表情はそんなに豊かな子じゃないんですけど、表現はとっても豊かなんです。ポリゴンキャラを見て、想像や妄想で補うわけでもなくダイレクトにここまでキュンキュンきたのは初めてかもしれません！　普段はボーッとしていがちなのに、戦闘では体術で戦うというギャップもたまりません。華麗なアクション、揺れるツインテ！　うをををたまらん‼　あと、チャットでいきなりヒューバートのほっぺたをつねったり、大好物のカニタマに想いを馳せたりと、マイペースなところもかわいいですね。と、ソフィのことばっかりまくし立てていますけど、アスベルもヒューバートもパスカルも、みんなそれぞれにドラマがあってとっても愛おしいです。メインストーリーはさることながら、各キャラクターにまつわるエピソードがとてもしっかり描かれているので、プレイした当初は好きじゃなくてもいつの間にか感情移入してしまっている自分に気付きます。まさに、田中豪さんマジック！　ソフィのことばっかり書いてると怒られそうなので、爽快感がハンパない戦闘もプッシュしておきましょう。まず、『TOG』の戦闘はアスベルの場合、ボタン選択によって帯刀技と抜刀技が選択でき、戦闘スタイルが切り替えられます。これによってより多彩な攻撃を簡単に放つことができるようになりました。今のところ『テイルズ オブ』シリーズ最高峰の戦闘システムだと私は思っていますので、ぜひぜひ遊んでみてくださいね！



▲PS3版で追加された「未来への系譜」編でのソフィの新衣装がこれまたかわいすぎる。



▲DLCではアタッチメントで「だっこソフィ」が。正直散財しました、ふふ…（血涙）。



リチャード

CV:浪川大輔

年齢:19歳　身長:178cm　体重:67kg

ウィンドル王国の王子。穏やかで争いを好まない性格ゆえに、王位をめぐって王宮内でたえず巻き起こる諍いに心を痛めている。

WRITER'S COMMENT

『TOG-f』の「未来への系譜」編で、本編からは想像もできなかったオチャメな彼を見られます。必見！

パスカル

CV:植田佳奈

年齢:22歳　身長:155cm　体重:45kg

頭脳明晰な天才技術者で、さまざまな研究に手を出している。人懐っこくいつでも元気。突拍子もない言動で周囲を驚かせることもしばしば。

WRITER'S COMMENT

彼女が仲間に加わると冒険がより楽しくなります！　ヒューバートとの恋愛模様も気になるところ…♥

マリク・シザース

CV:東地宏樹

年齢:40歳　身長:186cm　体重:76kg

王都バロニアにある騎士学校の教官でアスベルの恩師。大人の落ち着きとユーモアさを併せ持っており、精神面でも戦闘面でも頼れる人物。

WRITER'S COMMENT

シブい見た目とはウラハラに、ソフィに変なことを吹き込んだりと、おもしろいところもあったりして。

シェリア・バーンズ

CV:河原木志穂

年齢:18歳　身長:160cm　体重:47kg

ラント家に仕える執事・フレデリックの孫娘で、アスベルとヒューバートの幼なじみ。明るく面倒見のいい性格で意思が強い。

WRITER'S COMMENT

アスベルを想うがゆえにちょっと意地っ張りになったりするところが微笑ましいですね。怒ると怖いけど。

西村キヌの我得四畳半ゲームス

第3回『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』（1990年：テクモ）



「近頃のゲームはあまり遊んでおりません」と語る西村キヌ先生が、往時のゲームに対する思いのたけを自由に描き（書き）込んでいくイラストコラム第3回。今回のテーマは、日本はもとより世界のサッカーシーンに多大なる影響を与えた漫画『キャプテン翼』を原作とする、ファミコンの『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』。キヌ先生の熱意が1回ではとてもおさまらないため、次号にまたがってお届けします。前編となる今回は「大空翼と仲間達」を紹介!!

GAME DATA

- ■ハード：ファミリーコンピュータ
- ■開発・販売：テクモ
- ■発売日：1990年7月20日
- ■価格：7,245円（税込）

編集長・おしょうの『キャプテン翼』考

原作「キャプテン翼」の連載とともに10代を歩んだ自分ですが、実はゲーム版はあまり詳しくなかったり……（ごめんなさい！　キヌ先生）。でも、左でキヌ先生も触れている比類無きオープニングは覚えてますよ！　ちなみにこのBGMを手がけたのは、あのメタルユーキさんだったりします。　（おしょう）

かのトッティをはじめ、当時のサッカー少年はみんなドライブシュートの練習をしましたよね……！　そんな青春を思い出しつつ、なんと今回は前後編！　次号に続きます。ドイツの皇帝シュナイダー、アルゼンチンの誇る天才ファン・ディアスなど世界のライバルが勢ぞろい！　お見逃しなく！（D.木原）

※今回、名前を併記できていないキャラクターが多数います。日向小次郎、若島津健、沢田タケシ、三杉淳、高杉真吾、次藤洋、佐野満……誰がどこにいるかわかりますか？　あ、あとロベルト本郷さんもいますね。



得をするのは我一人!
西村キヌのひとこと

「キャプテン翼IIの思い出を描きつづるだけの簡単なお仕事」!!!!! いや〜長年の夢がうっかり叶いましたよね〜！　こころよくOKしてくださった高橋陽一先生、集英社様、コーエーテクモ様ありがとうございます！ 思えばこの連載も「えっ！　キャプ翼IIのイラストを描かせていただけるんですか！　ぜひぜひ！」「言ってねえよ！　けどできるだけやってみましょう」というところからはじまったんでした。まさかサンパウロFCイレブンを大手を振って描ける日が来るとは……この仕事ほんま夢あるな！　比類無きオープニングBGMを口ずさみつつご覧いただければさいわいです！

※イラスト下段左に書き込まれている「カバヤキシュート」は、正式名称「ダブルイール（Double eel）」です。イールとは「うなぎ」のこと。うねうねグラインドしながらディフェンダーを弾き飛ばし、ゴールを突き破ってくれます。

5pb.

近未来症候群

KARTE.4

KID時代より、『メモリーズオフ』シリーズをはじめとした数多くのAVG作品をBGMの側面から盛り上げてきた阿保剛氏にインタビュー！



ゲームのイメージを大切にしつつ演出を盛り上げる作曲の役割

――まず、阿保さんが作曲を始めたきっかけは？

阿保　元々はプログラマー志望で、自分1人でゲーム作りをしていました。最初は簡単なBASICからゲームを作っていたのですが、それ用に作るドット絵や音楽も作っていくうちに音作りのおもしろさにはまってきました。それで、その作業をこなしていくうちに作曲活動自体に興味が湧いてきて……といった感じですね。

盛り上げるゲームミュージック作りの妙

――阿保さんの曲は、特にピアノの音色が印象的に感じられますが、何かピアノに対する思い入れがあってのものなのでしょうか？

阿保　昔から内蔵シンセサイザー音源を使用していたのですが、当時、内蔵シンセサイザーで個性を出すのが難しいと言われていたものの1つがピアノだったので、だったら挑戦してみようと思ってピアノを主軸に置いた曲を多く作っていたんです。

――ちなみに、最初はどんなゲームジャンルの曲を主に作っていたのですか？

阿保　KIDに入った当初は、ACTやSTGのほうが多かったんですよ。今のようにAVGの作曲が多くなったのは、『メモリーズオフ』シリーズが始まってからですね。

――ゲームミュージックということで、作曲の際に意識していることなどはありますか？

阿保　メインとなるゲーム部分が何より大事ですので、音楽で物語の演出を邪魔してしまわないことですね。AVGの場合、基本的にプレイヤーがボタンを押すまでずっと同じ曲が流れ続けるので、起伏が激しすぎてはいけないと思うんですよ。そのため、曲の雰囲気は特に気を使いますね。また、それとは逆にプレイヤーが読み進めるペースを予想して曲の起伏を激しくしていき、物語を盛り上げようにするという手法もあります。ただ、プレイヤーが物語を読み進めるテンポというのはそれぞれ違うので、どうしても感覚頼りになりますが。

――なるほど。となると、阿保さんが実際に曲作りに入るのは、ゲームの制作過程のどのタイミングになるのでしょうか？

阿保　プロジェクトによって変わってきますが、シナリオを受け取ってから曲のイメージを固めていくことが多いですね。必要な曲のリストが最初から用

DATA

メモリーズオフ ゆびきりの記憶

- 2011年5月26日発売予定　● PSP
- 通常版：￥6,090（税込）／＋スイーツパック：￥8,925（税込）
- 5pb.　● AVG（恋愛アドベンチャー）



Xbox 360で昨年発売された『メモリーズオフ』シリーズ第7弾『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』がPSPに登場！　限定版となる『＋スイーツパック』には、新規書き下ろしシナリオ「～ふたりの風流庵～」を収録したUMDが同梱。

DATA

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

- 2011年6月16日発売予定　● Xbox 360
- 通常版：￥6,090（税込）／限定版：￥9,240（税込）
- 5pb.　● AVG（想定厨×2ADV）



科学ADVシリーズ第2弾『STEINS;GATE』のファンディスクが登場！　平和な世界線を舞台に本編とは異なるラブコメ展開が楽しめる。限定版には「FG204 METALLIC EDITION Ver.1,02」と、DJ SADOI氏によるリミックスサントラCDが同梱。

DATA

Ever17

- 2011年夏発売予定　● Xbox 360
- 通常版：￥7,140（税込）／限定版：￥9,240（税込）
- 5pb./CYBERFRONT（原作：KID）
- AVG（SF恋愛アドベンチャー）



2002年にDCとPS2で発売され、高い評価を受けた『Ever17』をフルリメイク。事故により圧潰寸前の海中テーマパークに閉じ込められた少年少女たちの脱出劇を描く。限定版には全BGMが収録された2枚組サントラCDとミニ設定集を同梱。

阿保 剛 Abo Takesh

CREATER INTERVIEW

5pb.所属のコンポーザーとして活躍する阿保剛氏に、各作品に対する作曲家としての思いを聞く。

意されている場合と、先に私が作ってからプロデューサーに提出する場合があります。

—『メモリーズオフ』シリーズの音楽について。阿保さんが考えるイメージは？

阿保 まず最初に出てくるイメージは〝明るい学園生活〟ですね。ただ、『メモリーズオフ』はそういうコメディな部分だけでなく、〝隠された過去の真実〟といったシリアスな部分も内包する作品ですね。1つの作品に喜怒哀楽のすべてが入っています。

—そういった作品のイメージを、どのように曲に反映していくのでしょうか？

阿保 私の場合は、一番最初に全体のイメージとなるテーマ曲を作り、テーマを固めてしまいます。そのあと、ほかの曲を作っていくという手順ですね。

—最新作の『ゆびきりの記憶』ではキャラクターデザインが変わりましたが、それが曲に影響を与えた部分などはありましたか？

阿保 『ゆびきりの記憶』は絵柄こそ変更されていますが、根本的な部分は『メモリーズオフ』の世界観を踏襲しています。なので、曲のイメージも従来と同じスタイルでまとめさせていただきました。

—『Infinity』シリーズについても。今夏に『Ever17』のリメイク版が発売されますが、オリジナルを作ったときの作曲イメージは？

阿保 『Ever17』の制作が決まった時点では、明確に『Infinity』シリーズという位置付けではありませんでした。そのため、純粋にシリアスなサスペンスのイメージで作曲しました。また、プロデューサーに「自由に曲を作ってもらって構わない」と言ってもらえたので、自分の作りたい音楽を作ることができました。そのため、かなり私の趣味が入っていますね（笑）。

—自由にと言われると逆に難しそうに思えますが、作曲はスムーズに進んだのでしょうか？

阿保 最初から「この曲はこの場面で使う」といったことが詳しく指定されたリストがありまして、曲作りはイメージしやすかったですね。

—Xbox 360版の公式サイトで「Karma」のアレンジバージョンが流れますが、リメイクでのアレンジには気を使いましたか？

阿保 かなり気を使いましたね。ガラリと変えるとイメージがズレてしまいますし、かといって変えないのもつまらないですし。なので、イントロはオリジナルと同じ入り方にして中盤あたりからだんだんとアレンジしていくという手法を取っています。また、「Karma」だけでなく、既存の曲はすべてアレンジしています。それと追加曲もありますので、そちらにも注目してみてもらいたいですね。

物語の邪魔は決してせず、されど雰囲気は

—ちなみに、追加曲の作曲には、どのような指示があったのでしょうか？

阿保 いえ、私のほうから「こういった曲を作ってみたので組み込んでみてもらえませんか？」とお願いしました。

—そこまでするということは、やはり阿保さんにとって『Ever17』は思い入れの深いタイトルだということなのでしょうか？

阿保 そうですね。どの曲にも思い入れはあるのですが、『Ever17』と『STEINS;GATE』には特別に深い思い入れがありますね。

—『STEINS;GATE』といえば、ファンディスク『比翼恋理のだーりん』の作曲は大変でしたか？ 本編とは雰囲気がガラリと変わっていますが。

阿保 いえ、そうでもないですね。『STEINS;GATE』にもおちゃらけたシーンがあるので、その延長線上として曲を追加しています。

—何曲ぐらい追加されているのでしょうか？

阿保 6曲ぐらいですね。『CHAOS;HEAD』から『らぶChu☆Chu!』のときと同じぐらいの追加数になります。

—やはり、追加曲は明るい曲が中心となっているのでしょうか？

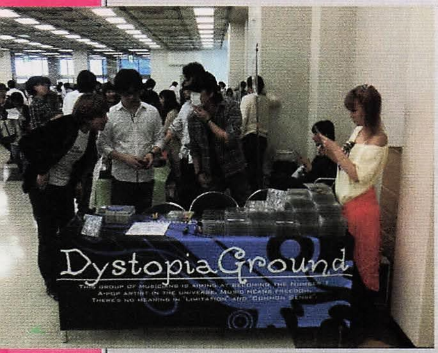
阿保 いや、意外とそうでもないですね。明るいのは2曲ぐらいで、あとはシリアスな曲だったりしますね。

—ゲームミュージックの作曲家を目指している人にアドバイスをお願いします。

阿保 なんにでも挑戦してみることですね。最初は自分が尊敬する人が使っている機材をマネして集めるのもいいと思います。今は多様な音楽作成環境があるので、いろいろ試してみてください。

—最後に、読者に向けて一言お願いします。

阿保 心に残ったゲームは、思い出の場面とともに音楽も思い出してくださると嬉しいですね。また、私自身は作曲したすべての曲に思い入れがありますので、古い作品の曲もたまに思い出して聴いていただけるとありがたく思います。



▲同人音楽サークル「DystopiaGround」のM3初陣の様子。5月1日のM3にも、新譜を引っさげて参加します！

志倉千代丸のよろしく脳ドック

ども。志倉千代丸です。なんとか無事に第3回目を迎えられた当コラム。今回も僭越ながら私、志倉千代丸の厨二脳をCTもMRIも使わずにスキャンし、テキストにしていこう！ という誰得？ なコーナーです。さてさて。今回のお題ですがせっかくなので、TVアニメ放送開始記念！ という事で『シュタインズ・ゲートの作り方！』というタイトルにしてしまいましょう。強引な展開ですね（笑）。あれは確か2008年が始まったばかりの頃。丁度『カオスヘッド』PC版のマスター準備にとりかかろうという時に、僕は次の作品である『シュタインズ・ゲート』の原作に着手したのでした。『タイムマシン』もしくは『タイムリープ』をテーマとする物語は、映画やドラマ、コミックなどあらゆるメディアで描かれてきましたが、そこに敢えてチャレンジしたかったのです。「これまでに発表されてきた同ジャンルの全ての物語を否定するような作品にしたかった」。おそらくこれがホンネだったと思います。まぁそんな僕が最も愛する映画は『バック・トゥ・ザ・フューチャー』なんですけどね（笑）。エンタメだけに焦点を絞った作品ばかりで、時間の概念や、その仕組みについて掘り下げた作品が、意外にもほとんどなく、これを勝手に「チャンス」と思ったんです。そんなワケで、まず着目したのは「トンデモ科学を、いかにしてリアリティを感じさせる身近なテーマに置き換えるか？」という事でした。本作では携帯電話と電子レンジという2つの機械の融合と、そこにほんの少しの奇跡が足される事で『時間超越』を可能としています。また時間を自在に操れるようになった主人公達の思考も、最初はあえてスケールの小さい振り幅で描かれています。たとえば『ロト6を的中させる』といったような、いかにもやってしまいそうなワルサです（笑）。使い方によっては一気に『地球がピンチ！』というところまで拡散してしまうギミックなだけに『少しずつ失われていく日常の景色』に向け、リアリティを失わないよう慎重に、段階的に事象を大きくしていきました。実は、原作執筆当時、沢山のスタッフに本作におけるタイムリープの仕様をざっと説明した上で「さて、あなたなら何に利用しますか？」というアンケートをとっていました。当時のアンケート上の仕様とは『過去へとメールが送れる携帯電話です。ただし1つのメールで6文字まで。それを3回まで送信出来ます』というもの。この質問、考えてみると結構難しいんですよね。ちなみに読者の皆さんなら何に利用しますか？ と、まぁこんな手順で、いろんな人の知恵とアイデアを集めていくうちに、だんだんと物語の骨格が浮かび上がってきました。原作を書く、というのは孤独な環境下での自分との戦いだけではなく、アイデア集めが重要だったりするんでしょうね。そう！ つまり…遊びも重要って事ﾃﾞｽ(★ﾟ∀ﾟ)ノ


前号付録「ジム改[ワグテイル]」改造パーツにも使えるマーキングシール付き！
電撃
DENGEKI HOBBY
電撃ホビーマガジン
特別定価 900円
6月号
好評発売中
毎月25日発売
公式ホームページ
電撃ホビーウェブ http://hobby.dengeki.com/
特集2
最新注目ブランドをプロが競作！
RG×メガサイズモデル
大激戦コンペPartⅡ
プロモデラー、模型関係者による
ガンプラコンペ特集後半戦！
特別付録
1/144[ワグテイル]を
グレードアップ!!
ADVANCE OF Z
マーキングシール
「ティターンズ」「カラバ」のマークも収録！
特集3
TVアニメ完結記念！ 熱血大特集！
スーパーロボット大戦OG
―ジ・インスペクター―
ファイナル!!
TVアニメ『スーパーロボット大戦OG ―ジ・インスペクター―』完結&スパロボ20周年を記念して、作例や注目アイテムのレビューを徹底紹介！
巻頭特集
RGストライクガンダム徹底攻略&ライバル機4体作り起こし！
機動戦士ガンダムSEED
数あるガンダム作品でもトップクラスの人気を誇る『機動戦士ガンダムSEED』から、最新作「RGエールストライクガンダム」が発売！
キットの攻略法や改造作例など、多数収録！
『機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY』20周年記念！
機動戦士ガンダム0083
with ファントム・ブレット
3D&設定資料集
4月28日発売
定価：2,993円
作例や模型ハウトゥ、メカニック設定資料をまとめた単行本。ホビーマガジンでも掲載された幻のサンライズ公式外伝『機動戦士ガンダム ファントム・ブレット』を復刻版として特別収録！
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
© 創通・サンライズ
※定価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋
電撃のキャラクターグッズ ショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索



僕は~~姉さん~~『タクティクスオウガ 運命の輪』を愛している！

すべてのプレイヤーに贈る究極ファンブックの詳細を紹介



発売されて約半年が経過してなお、熱狂的なファンが多い『タクティクスオウガ 運命の輪』。編集部では、そんな本作のファンブックを右のようなコンテンツを盛り込んで絶賛制作中。今回は、ファンブックの制作現場から記事の具体的な内容についてレポートしていく。

主なコンテンツ

- 物語を振り返る「ストーリープレイバック」
- ファンの声＆開発スタッフへの質問とその回答が読める「ラバーズボイス」
- 登場人物の素顔に迫る「キャラクターデータ」
- 豪華イラストレーター陣による「コラボレーションイラスト」
- 設定テキストをピックアップして掲載する「データベース」

現場よりレポート！ その1

「ストーリープレイバック」では バトルイベントのセリフも見られる!!

物語の流れをチャプターごとに追う「ストーリープレイバック」では、本編のバトルイベントの会話を完全掲載。デニムとザエボスの論戦や、ガズンを凹ませるカチュアの毒舌など、あの名シーンが鮮やかによみがえる！



▶デニムのみならず、重要キャラそれぞれの視点で物語を読み解く。

現場よりレポート！ その2

松野泰己氏も答えてくれた!? 「ラバーズボイス」で ファンアンケートを掲載!!

電撃オンラインで募集した「タクティクスオウガ好きに聞く10の質問」企画で答えてもらった、ファンアンケートを収録。アナタの回答が掲載されている可能性も!! ゲームデザインを担当した松野泰己氏や、意外なクリエイターからのアンケートも届いているのでお楽しみに。



▲ファンからのアツいメッセージを収録。読んでて思わず「あるある」とうなずいてしまうこと間違いなし！

現場よりレポート！ その3

ファンから募った質問に 開発陣が答える特別企画も!!

こちらも電撃オンラインで募集した開発スタッフへの質問を回答付きで掲載。松野泰己氏をはじめ、ディレクターの皆川裕史氏やイラストレーターの吉田明彦氏、政尾翼氏らが、ファンからの疑問にバッチリ答えてくれる予定だ。



▲女性キャラのスリーサイズから、物語中の人物関係まで、さまざまな疑問が到着。スタッフの回答が楽しみ!!

現場よりレポート！ その4

ヴァンスやガズンにもスポットが!? 「キャラクターデータ」で 各人物の人となりがわかる

本作の骨太な物語を織り成す登場キャラクターたち。それぞれの人となりに触れる読み物企画も充実。デニムやカチュアら重要人物はもちろん、十人長ヴァンスや義勇兵ガズンなど、物語中に1度しか登場しないキャラクターにもしっかりとスポットを当てていく。読めばきっと、彼らへの愛着が深まるはず！



▲仲間キャラクターの負傷時や死亡時のセリフなども収録している。

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

BOOK DATA タクティクスオウガ 運命の輪 ファンブック(仮)

●発売日：6月予定 ●価格：未定 ●仕様：B5判 ●発行：アスキー・メディアワークス

※記事内のファンブックのサンプルページは作成中のものであり、実際のものとは異なります。
また、本書の内容は一部変更になる可能性があります。



▲謎の組織による暗殺計画で命を狙われる若き総理大臣・財前宗助。組織の真の目的とは……。

LBXによって命を狙われた総理大臣!?

主人公・バンたちの前にはさまざまな事件が待ち受ける。その1つがLBXを使った総理大臣の暗殺計画だ。高い志と正義感の高さから、総理大臣に就任した財前宗助。LBXを使った財前の暗殺計画を前に、バンたちに同じLBXを使った暗殺計画の阻止依頼が舞い降りる。バンは同じLBXプレイヤーである友人のアミとカズヤの2人とともに事件へと立ち向かうのだが……。そこに現れたのは、黒いLBX「アサシン」を手にする暗殺者の姿だった。

必殺ファンクションを駆使して勝ち抜け!

7系統ある武器を使い込んで経験値をためると、武器のレベルを上げることができる。レベルが上がると各武器系統に応じた、「必殺ファンクション」と呼ばれる強力な技を繰り出せる。バトル中に攻撃を当てることでたまる「C（チャンス）ゲージ」を蓄積していくことで、あらかじめ設定しておいた必殺ファンクションが選択できるようになる。



▲槍の必殺ファンクション「ライトニングランス」。強力な技には、より多くのゲージが必要となる。


LBX「アキレス」
コアスケルトン「AX-00」にアーマーフレーム「アキレス」を装着した姿。ある条件を満たすと金色のオーラをまとい、パラメータが大きく向上する「Vモード」を発動できる。

6/16 ダンボール戦機

PSP ●レベルファイブ ●RPG ●¥5,980（税込） ※プラモデル「AX-00」同梱

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/6820515/

謎のLBX「AX-00」をめぐる事件が今、始まる

玩具メーカー「タイニーオービット」社によって開発されたホビー用小型ロボット「LBX」。しかし、強力な性能を持っていたLBXは発売中止になってしまう。そこで白羽の矢が立ったのが輸送用として開発された強化ダンボール。内外からの衝撃を80％吸収する強化ダンボールを使い、バトルステージとして展開させることで、子供たちは再びLBXで遊べるようになった。

2050年、LBXで遊ぶことが大好きな少年「山野バン」はある日、謎の女性から突然、あるケースを預けられる。ケースの中に入っていたのはLBX「AX・00」。女性はこの中に人類の「希望」と「絶望」の両方が一緒に詰まっていると語る。これが、これから起こる事件の始まりだった。

本作は、このLBXを操ってさまざまなバトルを戦っていくRPG。LBXにはさまざまなカスタマイズパーツが用意され、頭や腕などの外装のほかに、CPUやモーターなどの内部パーツも用意されている。また、パーツそれぞれに重さの概念があり、パーツ合計の重さに応じて、バトルの移動スピードに影響するスピードランクが決まる。パーツの組み合わせが重要だ。



▲バトルはそれぞれが持つLBXを使って行われる。


▶バトル中はダッシュやジャンプなどのアクションを駆使して戦う。

5/26 パンドラの塔 君のもとへ帰るまで

楽天ブックス早期購入特典
楽天スーパーポイント5倍キャンペーン！
※詳しくは購入ページへ

Wii ●任天堂 ●A・RPG ●¥6,800（税込）

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/11152556/

ヒロインを元に戻すため獣と戦い続ける

〝獣の呪い〟に蝕まれ、刻一刻と変わり果てて行くヒロイン・セレスを救うため、凶暴な獣を相手に戦うA・RPG。主人公のエンデは、セレスにかけられた呪いの進行を食い止めるため、「十三訃塔」と呼ばれる隔離施設の試練に挑む。塔の最深部には、主と呼ばれる強力な獣が生息しているが、主を倒すことでセレスにかけられた呪いを解くことができる獣の肉を入手できる。

獣との戦いは、エンデが持つ魔力を帯びた「オレイカルコスの鎖」を使って行われる。この鎖は戦いだけではなく倒した獣から肉を取り出す際にも使われるほか、セレスの呪いの進行状況を知ることもできる。また、主を倒すことで鎖を成長させることも可能。鎖を活用して、戦いを有利に進めよう。


呪いに蝕まれた巫女 セレス
収穫祭で神に捧げる歌を謳う巫女。傷ついたエンデを助けたことから親しくなった。


▲呪いの進行状況もわかるオレイカルコスの鎖。鎖を使うことで獣から肉を引き抜くことができる。

4/28 エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

楽天ブックス早期購入特典
伝説のムービーDLコード付き特製ポストカード（全3種）

PS3 Xbox 360 ●イグニッション・エンターテイメント・リミテッド ●ACT ●¥7,980（税込）

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/6948857/

独特な世界観で描かれる神と天使、人間の物語

旧約聖書偽典・エノク書をモチーフにした、ヒトの言葉や思想がわかれるよりも遥か昔の神話時代の物語。神により地上界の監視を命じられたグリゴリの天使たちは、監視を続けるうちにヒトへのあこがれを抱き、堕天という禁忌を犯してしまう。主人公・イーノックは堕天使たちの捕縛のため、地上界の命運を賭けた長い旅に出る。イーノックをサポートするのは、神に遣わされた大天使の1人、ルシフェル。時間を自由自在に操る能力を持ち、その能力でイーノックの水先案内人を務める。ちなみにプレイ中にポーズをかけると、指のスナップ音とともに画面が止まる。これはルシフェルの持つ、時間を止める能力を表しているという。

本作に登場する3種類の武器は、天界の知恵が生み出した神器だが、堕天使がこれらの武器を持ち出したため、敵も武器を装備して戦いを挑んでくる。武器は敵から奪い返してケガレを浄化することでイーノックが使用可能となる。3すくみの関係にある武器を使い分けることが攻略のカギだ。


▲さまざまな場面で存在感を醸し出しているルシフェル。使用しているのは携帯電話？


▲3すくみの関係にあるアーチ、ガーレ、ベイルの3つの武器。それぞれコンボも異なる。

電撃PlayStation

◆Vol.494　◆¥650(税込)　◆4月28日発売！



表紙は『FF零式』！『MHP 3rd』冊子付き

この夏に発売される期待のRPG『ファイナルファンタジー零式』が表紙。ここでしか読めない『メルルのアトリエ～アーランドの錬金術士3～』と『英雄伝説 碧の軌跡』の最新情報も見逃せない！さらに付録では、依然高い人気を誇っている『モンスターハンターポータブル 3rd』を徹底解剖。防具のコーディネート50連発やアイテム逆引きリスト、オトモアイルーの育て方など、初心者には安心の、そして上級者には納得のノウハウが満載となっている。

【特報】
- メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～
- 英雄伝説 碧の軌跡

【カプコン特集】
- ドラゴンズ ドグマ
- ストリートファイター X 鉄拳　ほか

【攻略STATION】
- パタポン3　ほか

【RPG特集】
- ファイナルファンタジー零式
- 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇
- ペルソナ2 罪
- 最後の約束の物語　ほか

【新作】
- STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）ほか

【付録】
- モンスターハンターポータブル 3rd
- 電撃4コマVol.123

最終考察 うみねこのなく頃に散

Answer to the golden witch Episode 5-8

◆KEIYA 著　◆原作：竜騎士07／07th Expansion　◆¥1,890(税込)　◆好評発売中

原作者の竜騎士07氏も絶賛！事件の謎や犯人の正体に迫る最終考察本!!

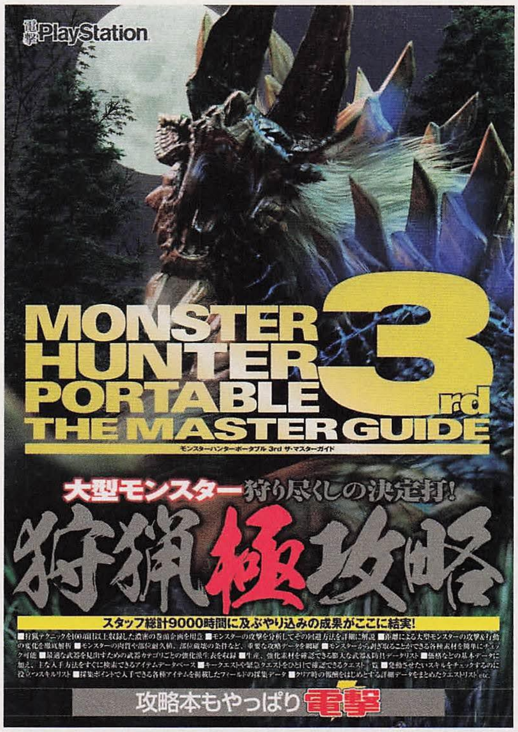


密室での殺人や魔女の正体など、ゲーム中では明言されなかった『うみねこ』の真相に迫る最終考察本。鋭い洞察力で細かな伏線や裏テーマまで読み解く考察パートだけでなく、原作者の竜騎士07氏と著者のKEIYAとの特別対談も必見。対談で語られる開発秘話は、自力では『うみねこ』の真相に至れなかった人にとって役立つのはもちろん、真相に至れた人にとっても衝撃的な情報が満載だ。ふゆの春秋氏をはじめ、豪華作家陣による名場面の再現イラストも多数収録されている。

モンスターハンターポータブル 3rd ザ・マスターガイド

◆¥1,995(税込)　好評発売中

大型モンスター狩り尽くしの決定打！



ハンターの各アクションのデータは連続写真とともに掲載しており、攻撃のつながりやオススメの連携をしっかり理解できる。またモンスターは、体力や肉質、剥ぎ取りで入手できるアイテムなどの基本データのほか、図解による部位分けの詳細や攻撃データを掲載。さらに武具&アイテムデータ、マップ情報、採取アイテムリスト、施設の利用方法、有用スキル一覧、大型モンスター早見表など、狩りに必要な情報が満載！

ロスト プラネット バウンドレイブン

◆¥893(税込)　第1巻 好評発売中　第2巻 4月27日発売

『ロスプラ』のオリジナルコミックが登場！



本誌にて、1年にわたって掲載された物語が単行本になった！SF・TPSとして国内外で人気を博した『ロスト・プラネット』の1作目と2作目の間に起こったとされる出来事がモチーフ。傭兵集団ファルコン隊で、兵士として育てられた女性・ニーナを主人公に、彼女の挫折と成長、そして過酷な環境で生きる人々の姿を、迫力ある絵柄で描写する。好評発売中の第1巻に続き、第2巻も4月27日に発売！



ピックアップ ニュース&レポート

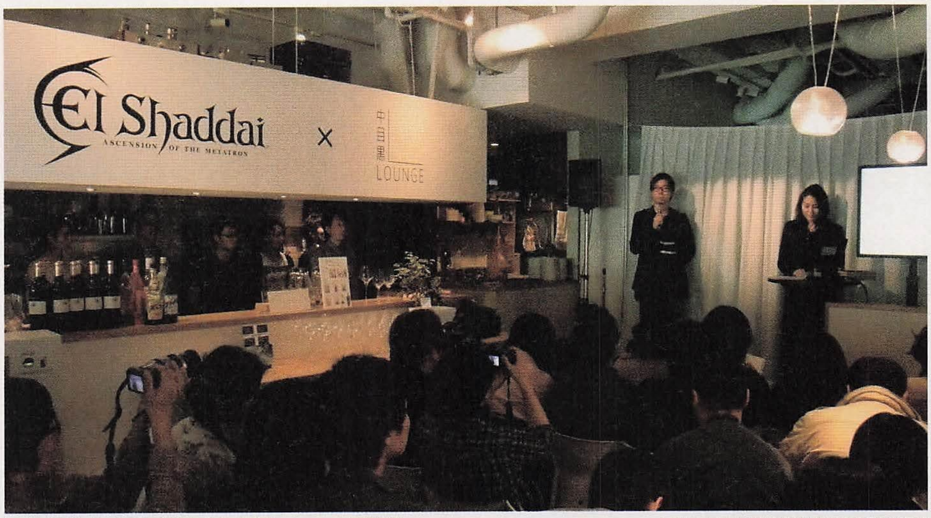
震災を乗り越えるべく、前向きなイベントやトピックスがあった今月のニュースページ。なかでも選りすぐりのネタを紹介します。

注目ニュース

- 話題の『エルシャダイ』とオシャレなカフェがコラボ！ 一体どんなメニューがある？
- 今年秋発売の超大作ACT『Gears of War 3』マルチプレイ体験会に参加

レポート イベント

一番いいメニューを頼む……「エルシャダイカフェ」が中目黒にオープン！



▲東日本大震災の被災地への復興支援に取り組む「エルシャダイ for ジャパン」の活動も発表された。『エルシャダイ』のソフトの売り上げの一部が発売より1年間、義援金として寄付される。



◀竹安佐和記氏（左）もオープンイベントに駆けつけた。「"大丈夫だ、問題ない"という言葉により、リスクを負うことを楽しく受け流せるようになったと思うので、よかったと思います」とコメント。

『エルシャダイ』ファンにとっての聖地が誕生！

中目黒駅から徒歩3分の場所にオープンする「エルシャダイカフェ@中目黒ラウンジ」の発表会が4月14日に行われた。これはPS3とXbox 360用のアクションゲーム『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン』が4月28日に発売されることを記念したもので、5月8日までの期間限定営業となっている。

元々ハイセンスカフェとして人気の高い「中目黒ラウンジ」。このカフェが『エルシャダイ』の壮厳で美しい世界観をモチーフにした空間となっている。店内には、同ゲームのディレクター&キャラクターデザイナーである竹安佐和記氏が描いた原画や初期のゲーム設定に使用された模型、コラボグッズ、『エルシャダイ』の試遊台などが展示・設置。また、ここでしか手に入らない限定オフィシャルグッズも販売されている。なお、同ゲームのサウンドが流れている店内では、時間帯によって気まぐれな大天使ルシフェルの声を聞くことができる。

ドリンクやフードのメニューには、『エルシャダイ』の世界観を表現したものがたくさん用意されている。注文するとオリジナルのコースターがプレゼントされるというオマケ付きだ。またテイクアウト用として、天界ブレンドコーヒー（ホット）のほか、TVチャンピオン パティシエ部門優勝者である永井氏が制作した「一番いい ネフィリムクッキー」（1日限定100枚）もある。『エルシャダイ』ファンならぜひ訪れてみよう。

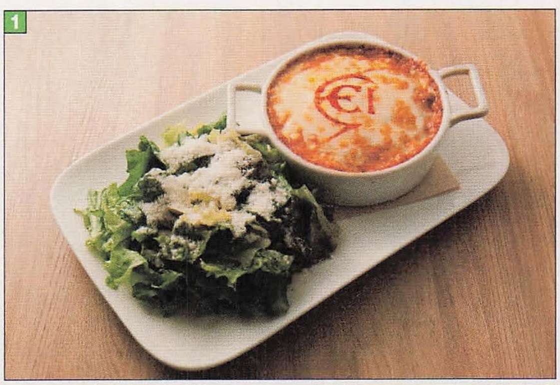


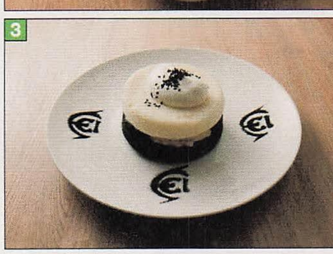
◀期間中のカフェには、ルシフェルがプリントされた募金箱が設置。また、カフェで販売するグッズの利益はすべて義援金となる。

エルシャダイカフェ@中目黒ラウンジ



DATA
- 住所：東京都目黒区上目黒3-6-18 TYビル1F
- アクセス：東急東横線・日比谷線の中目黒駅から徒歩3分
- 営業時間：12時～26時（無休）
- 営業期間：2011年4月15日～5月8日
- 公式サイト：http://nakameguro-lounge.com/

1


3


2


▲▶1「イーノックの旅仕度」（ボロネーゼライスのグラタン）、2「天使達の昼下がり」（アイスカプチーノ）、3「人間の知恵の結晶」（米粉と黒ごまのパンケーキ柚子カスタード）。試食したところ、上品な味わいでとてもおいしかった。



▶限定オフィシャルグッズの1つ「3Dクリスタル／シリアルナンバー入り（イーノック）」は、500個だけの販売だ。



▼ゲーム中に登場するネフィリムがモチーフの抱きクッションも販売。全高約60㎝で、価格は¥3,990（税込）。

コラボ第1弾のEDWINジーンズが再販！
昨年12月に発売されて話題になったEDWINとのコラボジーンズが4月22日から再販されることも発表された。本誌の発売時点ですでに売り切れているかもしれないが、ファンは要チェック！ なお、『エルシャダイ』のゲーム情報に関してはP.44に掲載している。

ニュース トピックス SCEゲームタイトルのゲーム音楽の配信が開始！

SCEは4月6日より、自社のゲームタイトルのゲーム音楽を、NTTコミュニケーションズ、エムティーアイ、エンターブレイン、オリコン、ドワンゴ、レコチョクにて配信を開始した。第1弾として『グランツーリスモ5』、『ポポロクロイス』シリーズ、『白騎士物語』シリーズの楽曲が配信。5月11日からは、PSP版『グランツーリスモ』、『勇者のくせになまいきだ』シリーズ、『XI［sai］』、『パタポン』シリーズの楽曲が配信される予定だ。

配信第1弾
- 『グランツーリスモ5』
- 『ポポロクロイス』シリーズ
- 『白騎士物語』シリーズ

配信第2弾（5月11日配信予定）
- 『グランツーリスモ』（PSP版）
- 『勇者のくせになまいきだ』シリーズ
- 『XI［sai］』
- 『パタポン』シリーズ

ニュース トピックス 青少年プログラマ育成を目指したスマートフォンアプリ開発コンテスト「9leap」

「9leap」とは、提示されたテーマに沿ったJavaScriptベースのスマートフォン向けゲームを募集するコンテスト。最も高い評価を得た3作品が最優秀賞となり、2012年の「GDC」に無料で参加できる権利などが与えられる。



スマートフォン向けオリジナルゲーム開発コンテスト「9leap」
- 募集期間：5月1日～8月31日（前期）
  9月1日～12月31日（後期）
- 募集内容：JavaScriptで書かれたスマートフォンで動作するオリジナルゲーム作品
- 応募方法：9leap公式サイトのフォームからZIP形式で応募
- 応募資格：小学生以上25歳以下の学生
- 公式サイト：http://9leap.net

ニュース トピックス 4月29日より秋葉原でPCゲームの祭典が開催!!

4月29日(金)から5月5日(木)まで、秋葉原のベルサール秋葉原にて国内最大級のPCゲームイベント「第3回 秋葉原PCゲームフェスタ」が開催される。最新PCゲームの試遊のほか、トークショー、チャリティーオークションなどを予定。B1Fホールではメーカー主催のイベントステージも行われる。



第3回 秋葉原PCゲームフェスタ
- 開催期間：4月29日～5月5日
- 開催場所：ベルサール秋葉原 1F・B1Fホール
- 開催時間：12：00～19：00
- 入場料：無料（一部事前登録が必要なステージイベントあり）
- 公式サイト：http://gamefesta.jp/

ニュース トピックス 「XNA GAME Studio」を使って革新的なゲームを開発せよ！

マイクロソフトは、同社が提供するゲーム開発環境「XNA GAME Studio」を使ったゲーム開発コンテスト「Dream.Build.Play 2011 チャレンジ」を開始した。これは日本だけでなく、世界中を含めたグローバルなコンテスト。コンテストの受賞者には総額75,000ドルの賞金が贈られる。また、上位入賞者にはXbox LIVE アーケードでの発売契約を結ぶ権利も与えられるという。

DREAM.BUILD.PLAY 2011 CHALLENGE

Dream.Build.Play 2011 チャレンジ
- 登録受付期間：3月1日～5月18日
- 作品提出期間：5月18日～6月15日
- 応募方法：公式サイトより登録して応募
- 公式サイト：https://www.dreambuildplay.com/Main/Default.aspx

ニュース トピックス ポケモングローバルリンクがリニューアル！海外のユーザーとも交流できるように

ポケモンは4月13日、Webブラウザ上で楽しむネットサービス「ポケモングローバルリンク」のリニューアルを実施した。リニューアル後の大きな変更点は、海外での正式サービスの開始により、海外ユーザーとの交流が可能になったこと。そのほか、グローバルバトルユニオンにシーズン制のランキングが導入され、対戦時の切断回数が多いユーザーはランキングから除外されるようになった。なお、今回のリニューアルでこれまでのランキングはいったんリセットされる。



ポケモングローバルリンク
- 利用料：無料
- 公式サイト：http://ja.pokemon-gl.com/

ニュース トピックス チャリティアルバム「Play For Japan」プロジェクトが始動！

山岡晃氏の呼びかけにより、世界中のゲーム作曲家がチャリティアルバム「Play For Japan」に参加。アルバムはiTunesで配信される。

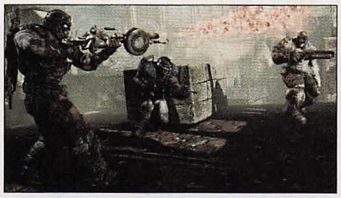
参加コンポーザー
- 山岡晃（『サイレントヒル』シリーズ）
- Jason Graves（『Dead Spade』シリーズ）
- Woody Jackson（『Red Dead Redemption』）
- Penka Kouneva（『プリンスオブペルシャ 忘却の砂』）
- Bear McCreary（『Battlester Galactica』）
- 光田康則（『クロノトリガー』）
- 植松伸夫（『ファイナルファンタジー』シリーズ）
- Inon Zur（『Dragon Age』シリーズ）



Play for Japan: The Album
- 配信日：2011年5月予定
- 配信場所：iTunes Store
- 公式サイト：http://playforjapan.org/album-japanese/

レポート イベント 秋発売の超大作TPS『Gears of War 3』を一足先に体験してきた！

日本マイクロソフトのカンファレンスルームにて、今年秋に発売予定のXbox 360ソフト『Gears of War 3』（以下、GoW3）のマルチプレイ体験会が開催された。ここでは、そのマルチプレイ体験会でのレポートをお届けする。『GoW3』のプレイ画面を見て、まず真っ先に思ったのは「画面が明るい！」ということ。『GoW1』では暗闇が、『GoW2』では砂埃が主に表現されていたのと比べると、本作は空の下での開放感がある戦いといった印象だった。システム面に関しては、マップのどこに武器があるのかがわかりやすく変更されたのが特徴的。相手もこの恩恵を受けているということで、スタート直後の武器の取り合いがより激化しそうだ。

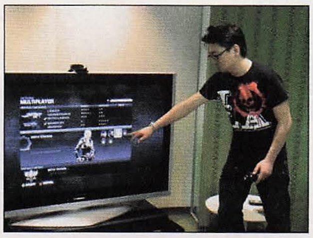


▲火炎放射器で攻撃するカーマインと、現役時代のアメフト衣装に身を包むコールの姿が見える。





▲倒した相手を盾にするミートシールドや背後からの処刑など、多彩なアクションは健在！



▲前作まではオペレーターだったが、新たにプレイアブルキャラクターとなった「アーニャ」を指さす日本マイクロソフトの村山氏。

Gears of War 3
- 日本マイクロソフト
- A・AVG
- 2011年秋発売予定
- 価格未定



いつでもどこでも基本はダウンロード

どんどん易しくなるゲーム。そんななか、初心者モード（笑）ビギナーモード（笑）なんてものはない、超高難度のACTを紹介！

担当ライター **エマヌエル**



先日ついに1つ歳をとりました。別に、祝ってほしいわけじゃない。でも、その日は誰からも「おめでとう」の言葉がなかった……。



骨のない生肉が主人公……でも内容は骨太！

Super Meat Boy

XBLA

- Team Meat　■ACT
- 配信中　■1200マイクロソフトポイント　■1～2人（オンライン2人）

ガールフレンドを救うために難関へと挑め！

「Newground」というポータルサイトで無料のFlashゲームとして公開されていたACT『Meat Boy』が、数々の新要素を追加して、XBLAに殴り込み！　本作は、肉塊の姿をした主人公「ミートボーイ」を操作して、包帯の姿をしたヒロイン「バンデージガール」を救い出すACT。操作はダッシュ、ジャンプ、壁ジャンプといったシンプルなもののみで、こちらから攻撃はしない。しかし、ヒロインが待つ地点までは、針山や電気ノコギリ、レーザー、ミサイルなど、数々のトラップが待ち受けている。機数制限はないので何度でもやり直せるが、体力制ではなく、トラップに触れれば即ミンチ！　ステージのカテゴリを表すレベルは300以上存在し、巨大なボスが待ち構えるレベルもある。

ほかのゲームを圧倒するクリア時の達成感！

移動中もびちゃびちゃと音をたてる、キモカワACT。なんとなく楽しそう、くらいの理由でプレイしましたが……、本当に難度の高いゲームです。わたしが本作をプレイしている最中に出た言葉の7割は「チッ」。2割は「あーーー……」でした。とにかくミンチになりまくり。しかし、残りの1割の「ヨッシャー！」の気持ちよさは異常です！　80年代の理不尽な難易度設定のレトロゲームを、丸1日かけてクリアしていた、あの頃を思い出しました。

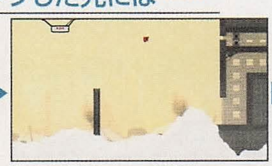
POINT 1 一瞬のミスが命取り！ 悪質な罠配置の数々！

何度もやり直す理由、それは罠の配置にあります。マップの構成において、「この先に絶対あってほしくないな」と思うものが懇切丁寧に、しかも予想以上に置かれているのです。嬉しいですね。また、ステージの奥にあるカギを手に入れてから戻って扉ブロックの開放が必要になる場合もあり、危険をかえりみずに進んだ道をまた引き返す、なんてこともしばしば。1粒で2度おいしい、そんな制作者サイドの悪意に満ちた善意が満載です。ここではそんな善意の一部を紹介します。

CASE▸Ⓐ 勢いよくジャンプした先には……



▲下のもやもやに触れるとミンチ。なので、ダッシュ→壁ジャンプ。

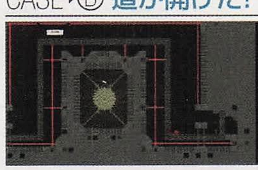


▲先には一息つけそうなスペースが。そこまで壁ジャンプ！　すると……。

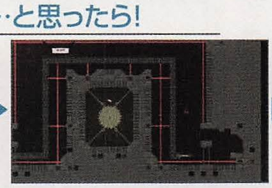


ホーミングミサイルの手厚い歓迎！

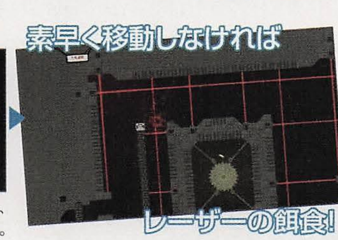
CASE▸Ⓑ 道が開けた！ …と思ったら！



▲赤く光るレーザーに触れるとミンチ。慎重に移動し、カギをゲット！



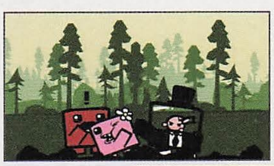
▲すると、ブロックが開放されていき、遮蔽されていたレーザーがむき出しに。



素早く移動しなければレーザーの餌食！

POINT 2 どっかで見たよ？ このシーン

各レベルは複数のステージで構成され突入時とクリア時にはシュールなアニメーションが見られます。特に突入時は別のゲームをパク……インスパイアされたとしか思えない、どこかで見たような光景を目にすることでしょう。



ス○II？

◀ビルの前で喧嘩してた2人は、本編にいませんね。



ドラキ○ラ？

▶有名な悪魔が住む城。何度も生き返るって大変そう。



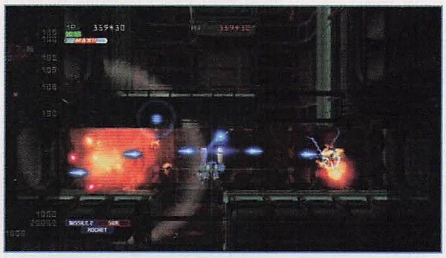
ゲー○ボーイ？

◀8bit感のただよう画面。本当にありそうだから怖い。

『旋光の輪舞DUO』がGODで配信開始！

グレフの全方位STG最新作『旋光の輪舞DUO』が4月26日にゲーム オン デマンド（GOD）で配信開始。本作は前作にはないストーリーモードなどが追加されており、キャラクター同士の関連性がより詳しくわかるようになっている。価格は¥2,940（税込）、もしくは2,000マイクロソフトポイント。

POINT 1
状況に応じて持ち替えられる武器


◀武器は3つ持つことができ、それぞれ持ち替えが可能。

POINT 2
3Dの奥行きを生かした演出と攻撃方法!


◀画面の手前から自機を狙う敵機。ボス戦では視点がグリグリ動く!



星霜鋼機ストラニア

XBLA
▪グレフ ▪STG(80年代風ロボットアクションシューティング)
▪配信中 ▪800マイクロソフトポイント ▪1〜2人(オンライン2人)

激化する星間戦争に終止符を打て!

グレフがXBLAで放つ新しくて懐かしいSTG

惑星ストラニアから見える不思議な輝きを放つ機械の星〝バウワー〟。この機械の星からストラニアへ接近し、侵略を始めるバウワー軍。その進行を防ぐため、特殊鋼機部隊〝ステラ マキナ〟は、電撃作戦を取ることとなった。本作は〝ステラ マキナ〟の新人パイロットである冬馬操一郎、隊長でエースの優・ベアトリックス・バレットとなり、ロボットに乗り込んでバウワー軍と戦うSTG。プレイヤーが操る自機は、敵が落とす武器アイテムを入手することで、3つまで武器を所持することができ、その武器を両手にそれぞれ装備して切り替えられる。武器はバルカンやレーザーのほか、画面の下方に落下するボムや、障害物や画面端でバウンドするリフレクトなど全部で10種類があり、一部の武器はパワーアップできる。近距離攻撃ができるソードに関しては、両手に装備することで別の攻撃方法が可能だ。また、敵を破壊するとゲージが溜まり、最大まで溜まれば〝オーバードーズ〟が発動できる。発動中は自機が無敵になり、この間に敵機を撃破すると、スコアボーナスが加わる。なお、難易度はイージー、ノーマル、エキスパートの3つ。さらに、Xbox LIVEを介したオンラインプレイでは最大2人での協力プレイが可能だ。君は電撃作戦を成功させ、敵兵器「GUNROCK」を止められるか?

メカデザインや設定がまさに80年代!

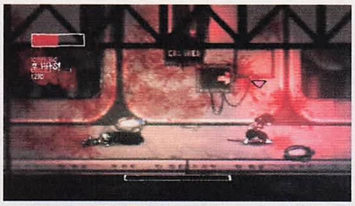
豊富な武器と心地よい難易度でSTGとしてのやりごたえが抜群の本作。そんな本作のもう1つの魅力は、その世界観です。設定やメカデザインは、まるで80年代から90年代にかけてのロボットアニメのテイスト。ゲーム中には〝超高速航法〟や〝オービタルリング〟といった単語がバンバン出てくるので、「超○空要塞○クロス」や、「宇宙の○士テッ○マンブ○ード」などを見て育った私の琴線に触れまくりです。また、赤く性能のいいライバル機体も登場し、いろいろとツボは押さえてあります。20代後半から30代のロボットアニメが好きな方々にはオススメしたいタイトルですよ!

最新&注目のダウンロードゲーム

The DishWasher:VS

XBLA
▪配信中 ▪Ska Studios
▪ACT ▪800マイクロソフトポイント

2009年に配信され、独特の世界観と爽快なアクションで話題となったACT『The DishWasher』の最新作が登場。今作には新キャラのほか、アクション、ストーリーが追加されている。さらに、Xbox LIVEを介したオンライン協力プレイも4人同時にパワーアップしている。


▲白と黒の世界に映える赤い鮮血……。残虐かつ爽快という不思議な世界をぜひ体験してほしい。

MoonDiver

PSN PS3
▪配信中 ▪スクウェア・エニックス
▪ACT ▪¥1,350(税込)

地上はもちろん、天井や壁まで、ステージ中をアクロバティックに駆け抜ける横スクロール型ACTが登場。本作では武器や特徴の違う5人のキャラが選べる。育成要素があり、鍛えれば強敵にも勝てるようになる。また、PSNを介して、最大4人での協力プレイが可能。


▲協力プレイ画面。強力な連携必殺技「ムーンサルトコンビネーション」が発動し、敵を一網打尽!

ドードーゴー! 救え! 楽園のたまご

DSiウェア
▪4月27日配信 ▪ビヨンド・インタラクティブ
▪PZG ▪500DSiポイント

ドードー鳥のタマゴをタッチペンで指示して、無事に巣まで移動させるPZG。巣までのルートの指示や、滑車やジャンプ台の設置で手助けしよう。大きな段差から落ちてタマゴにヒビが入ったりパニックになったときは、バンソウコウで治療するか、なでて機嫌をよくしてあげよう。


◀ドードー鳥はタマゴを守って悲しい結末を回避することができるか?

NIN²-JUMP

XBLA
▪4月27日配信 ▪ケイブ
▪ACT ▪400マイクロソフトポイント

本作は東の国の忍者「ニン・ジャ」が活躍するステージクリア型ACT。クサリを投げて壁から壁へ飛び移り、敵を斬り刻んでいこう。連続して斬ってコンボをつなげれば高得点のチャンス。なお、6月末までの本作の売上は義援金として日本赤十字社を通じて全額寄付される。


▲一見すると影絵のよう? 和風テイストが漂う独特のビジュアルが、見るものを魅了する。

PCゲーム



ゲームならPCでやりたいものです

今回は「ゲームオブザイヤー」など数々の賞を受賞し、FPSパズルゲームという新境地を生み出した名作『ポータル』の続編を紹介！

担当ライター　飯塚

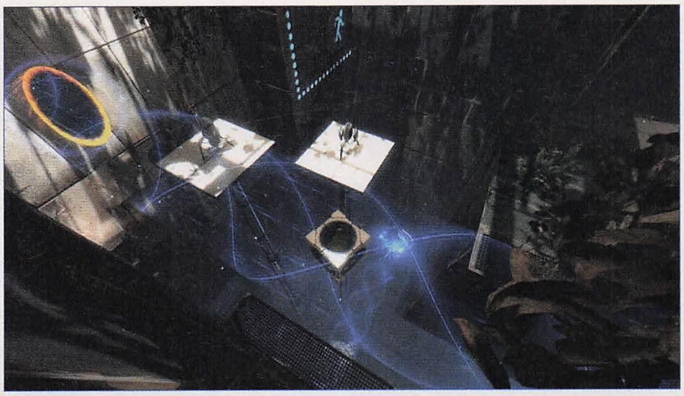


またやってしまいました。Steamで衝動買いです。だって『ボーダーランズ』が7.5ドルだったんで……。その前に360版をクリアしないと。

また穴を開けて飛び込む日々が始まる

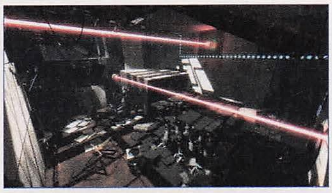
2007年、FPS界にキラリと現れた新星、それが『ポータル』だ。それまでFPSといえば、銃器を駆使した戦争ものか、もしくはそれに準ずるSTGがほとんどだったが、本作はFPSという視点と物理演算をフルに利用したパズルゲームだった。そんな『ポータル』という世界を顕著に表している特徴が、2つの穴を行き来できる空間を作れるポータルガンの存在だ。今回発売された最新作『ポータル2』は、そのポータルガンの特徴をそのままに、青いインクのかたまりのような「超反発ジェル」や穴から入れたものをすごい勢いで発射する「圧搾空気口」など、ステージギミックが多彩になっているのが特徴といえる。なお、前作の主人公は、ハイテク企業「Aperture Science」の被験者（名前は明かされていない）だったが、本作も同様なのか？　また、Aperture ScienceのAI「GLaDOS」は今回もいるのか？　など、謎はつきない。このようにパズル要素だけでなく、世界観にもとづくストーリー性も本作の欠かせない要因の1つとなっている。

また、オンラインを介した協力プレイや対戦プレイモードを搭載。さらにPC版とPS3版のクロスプラットフォームを実現しているのも大きな特徴だといえる。

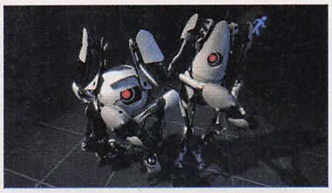


ポータル2

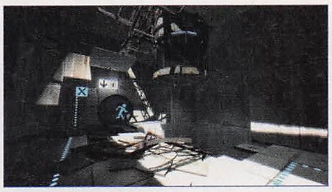
- 発売元：サイバーフロント／開発元：Valve Software
- ACT　■発売中（4月22日発売）　■￥6,090（税込）



▲ステージ中を交差して飛び交うレーザーなど、ステージギミックは前作以上！



▲協力プレイでプレイヤーが操作するロボットの「ATLAS」(左)と「P-body」(右)。



▲奥の壁に次のチャンバーへの出口が見える。ということはここもステージの一部なのか？



▲被験場としての体裁が整えられていた前作と異なり、本作には荒れ気味のステージもある。

洋ゲー大好きライター　イトヤンが語る

『ポータル』との思い出

パズルゲームなのに物語に本気で泣ける!!

傑作FPS『ハーフライフ2』のエピソードがまとめて遊べるということで買った、Valve社の「オレンジボックス」。その中に収録されていた第1作目の『ポータル』は、きっと単なるオマケのパズルゲームなんだろうなというのが、オレの第一印象でした。それがまさか『ハーフライフ2』よりも夢中になって、エンディングを見ながら感動の涙を流すことになるとは！『ポータル』の第一の魅力は、FPS的な操作と立体的な思考が絶妙なバランスで融合する、パズルアクションゲームとしての楽しさでしょう。壁と壁を2つの穴でつないで、そこをくぐり抜けるだけという、基本ルールは単純。ところが、助走をつけて飛び込むことで遠くまでジャンプできたり、床に穴を開けてアイテムを強制的に移動させたりと、ひらめき1つで新たな行動が可能になっていくのが、とても気持ちいいのです。……もっとも、壁と天井をむやみにつなぐと、上下の感覚がグチャグチャになって、気持ち悪さのほうが先にくる場合も多いのですが（笑）。

このようにパズルゲームとして見ても圧倒的な完成度を誇る『ポータル』ですが、本作が傑作である真の理由は、プレイヤーの感情を本気で揺さぶる、ドラマチックなAVGでもある、という点なのです。

単なるパズルの舞台だと思っていた無機質な空間が、実はものすごく危険な場所だったと判明する瞬間の、ホラーさながらのドキドキ感！　さらには、プレイヤーを誘導するヘンテコなAIの「GLaDOS」が、実はすさまじく腹黒な性格のヤツだとわかった瞬間の、もやもやした絶望感！　プレイヤー以外の人間はひとりも登場しないにもかかわらず、本作の物語はまるで映画のようにドラマチックなんですよね。エンディングで流れる主題歌「Still Alive」は、このストーリーを体験したあとでは、涙なしに聞けない名曲です！



メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング

- ●場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
- ●営業時間：11:00〜20:00
- ●Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

最高級グラフィックの『Crisis 2』がトップ

このたびの東北大震災で被災されたみなさまに心よりお見舞い申し上げます。3月の秋葉原は地震の影響で人出も少なく、暗い雰囲気でしたが、4月に入ってようやく回復しつつあります。ランキングは『Crysis 2』と『Shogun 2 Total War』の2つが、頭ひとつ抜き出た売れ行きとなっています。なお、国内の新作タイトルが次々と発売延期となってしまったのが残念でした。（カオス館 太田）



◀『Shogun 2 Total War』は日本の戦国時代を舞台にした海外タイトルです。日本語版も欲しいです。

海外・国内PCゲームランキング（3/11〜4/10）

1	Crysis 2 - Limited Edition - Electronic Arts	アジア版
2	Shogun 2 Total War SEGA Europa	欧州版
3	Dead Space 2 Electronic Arts	アジア版
4	Starcraft 2 Blizzard Entertaiment	北米版
5	Shift 2 Unleashed: Need for Speed Electronic Arts	アジア版
6	ARMA II: Combined Operations Meridian4	北米版
7	Dragon Age 2 Electronic Arts	北米版
8	ARMA II: Reinforcements Meridian4	欧州版
9	シムシティ4 デラックス EA BEST HITS エレクトロニック・アーツ	国内版
10	セイクリッド2 ゴールドエディション 日本語版 イーフロンティア	国内版

Steamへの登録は簡単　『ポータル2』を遊ぶにはSteamへの登録が必要になる。登録は公式サイト（http://store.steampowered.com/）に行き、使いたいユーザー名やパスワード、メールアドレスなど、必要な情報を入力するだけ。その後、Steamのサービスをフルに使いたいなら、クレジットカードの登録も行おう。

ネシカ クロス ライブ
NESiCAxLive

ゲームセンターの今！ ～ビデオゲームの未来編～

ゲームセンターをゲームセンターたらしめたのはビデオゲームだろう。今号では、ビデオゲームを提供する新しいカタチに迫る！

担当ライター KYS



アーケードゲーム専門誌「電撃アーケードゲーム」の編集を務める。毎日ゲーセンに通いたいが、そうもいかない忙しさに絶賛号泣中。

NESiCAxLive(ネシカクロスライブ)が、メーカーとゲーセンとユーザーをつなぐ橋となる

ネシカクロスライブがゲーセンの核となる⁉

「NESiCAxLive（ネシカクロスライブ）」ってご存知ですか？　って、おそらく知らないですよね。ネシカクロスライブは、ネット回線を利用したアーケードゲームの配信システムのことです。昨年の12月からシステムが稼働しました。バッサリと言ってしまうと、実際にコインを投入してプレイするユーザーの立場としては、知っていても知っていなくても問題ないことなのですが、こんなゲーム配信システムが生まれたということを知識として押さえておくのも大切じゃないかと思うのです。

さて、このネシカクロスライブの音頭をとっているのは、株式会社タイトーです。『スペースインベーダー（'78）』や『アルカノイド（'86）』、『ダライアス（'86）』といった歴史に名高い傑作ゲームを生み出した老舗メーカーですね。そのタイトーと、タイトーの呼びかけのもと、ネシカクロスライブの構想に賛同したメーカーが、それぞれ対応ゲームをネシカクロスライブのシステムに載せているのです。提携メーカーは、アークシステムワークス、グレフ、SNKプレイモアなど16社です。

その構想とは、《ゲーセンにあるすべてのNESiCAクライアント（筐体）を常時オンライン接続し、新作タイトルやバージョンアップデータなどを自動的にダウンロードして、幅広いゲームをユーザーに届ける》ということ。なお、契約したゲーセンにはハードディスクとセキュリティードングルがレンタルされ、筐体をネシカクロスライブに対応させることで、永年無料で新作タイトルやバージョンアップのダウンロードが可能になります。これは、ゲーセンとしては、対応した新作ゲームを無料で導入できるので、タイトルごとに基板を購入する必要がなくなり、リスクが少なくなるというメリットがあります。また、NESiCAサーバー（ゲームを収録したサーバー）にあるゲームならば、任意のゲームで稼働できるのも利点です。これは、ゲーセン側の設定でユーザーがやりたいゲームを選ぶことも可能になります。いわゆる100in1みたいな感じ。ユーザーのメリットは、新作をすぐ遊べることと、多様なゲームをプレイできることですね。あれ？　ユーザーとゲーセンのメリットはわかったけど、メーカーは永年無料でゲームを提供したら利益がないのでは？　そんな疑問が湧きますよね。これは、ユーザーがプレイした料金のうち、何割かがメーカーの収入となります。ゲーセンの直接的な利益は減りますが、基板を買う初期費用が必要ないので大丈夫、問題ないでしょう。ただし、このシステムだとプレイ数がダイレクトにメーカーの収入に響きます。メーカーにとっては、よりおもしろくリピート性のあるゲームを作ることが重要になります。これが、より斬新で、より楽しいゲームの誕生にもつながるのではないでしょうか。

メーカー、ゲーセン、ユーザーに多くのメリットがあるネシカクロスライブ。全国的に普及すればビデオゲームの核になる日が来るかもしれませんね。

■配信タイトル一覧

配信中タイトル

タイトル	メーカー名	配信時期	ジャンル
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	2010年12月9日	FTG
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH　for NESiCAxLive	SNKプレイモア	2011年1月24日	FTG
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION　for NESiCAxLive	SNKプレイモア	2011年1月24日	FTG
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	2011年1月24日	ACT
SPICAADVENTURE	タイトー	2011年1月24日	ACT
SPACE INVADERS　for NESiCAxLive	タイトー	2011年3月10日	STG

配信予定タイトル

タイトル	メーカー名	配信時期	ジャンル
AQUAPAZZA	アクアプラス	2011年春予定	FTG
星霜鋼機ストラニア	グレフ	2011年春予定	STG
exception	サクセス	未定	STG
旋光の輪舞 DUO　for NESiCAxLive	グレフ	2011年春予定	ACT
DRAGON DANCE	サクセス	2011年春予定	TBL
雷電Ⅳ　for NESiCAxLive	モス	未定	STG
トラブル☆ウィッチーズAC アマルガムの娘たち	冒険企画局	未定	STG
HOMURA（ほむら）	タイトー	未定	STG
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	未定	FTG
BattleFantasia	アークシステムワークス	未定	FTG

注目タイトル AQUAPAZZA（アクアパッツァ）

- アクアプラス
- FTG
- 春稼働予定
- プレイ料金：店舗により異なる

アクアプラス作品の百花繚乱バトル開幕

『ToHeart』のマルチをはじめ、『ToHeart2』の向坂環、柚原このみ、小牧愛佳、『うたわれるもの』のハクオロ、カルラといった、アクアプラス作品の人気キャラたちが集結するFTGがこの春登場です。さて、気になるシステムを2つ紹介。まずは「パートナーアシスト」。サポート専用のパートナーキャラを1人選ぶことで、バトル中に援護をしてくれます。キャラの個性に応じた援護なのがうれしいです。そして「アクティブエモーションシステム」。守ってばかりじゃツマンナイ。攻めまくっていると使用キャラの好感度がアップします。すると、能力や超必殺技が強化！　ゲージ横のキャラの顔もノリノリになっていきます。これは斬新！　夢のコラボ対戦格闘の稼働まであとちょっと！　ボルテージMAXで待ちましょう。



▲細部まで描き込まれたドット絵と太ももが美しい。後方にいるのが、援護をしてくれるサポートキャラクターです。

現在判明している参戦タイトル一覧

- ToHeart
- ToHeart2
- うたわれるもの 散りゆく者への子守唄
- ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地
- Routes－ルーツ－
- こみっくパーティー
- WHITE ALBUM

NESiCAxLiveのシステムを知ろう

ネット回線を利用したゲーム配信システム「ネシカクロスライブ」。新旧豊富なタイトルを収録する「配信サーバー」から、ゲーセンへとゲームを配信していく仕組みを解説。

全筐体をオンライン化

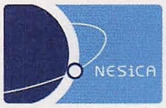
「NESiCAサーバー」から「NESiCAクライアント」へゲームを自動ダウンロードするため、筐体の交換なくゲームを変更可能。オンラインサービスの無料提供などもある。

蓄積され続けていくコンテンツ

「NESiCAサーバー・クライアント」には、多くのタイトルがインストールされているので、ユーザーのニーズに合ったタイトルの提供が可能。今後も続々と配信・蓄積されていく。

NESiCA(共通ICカード)の存在

1枚ですべてのネシカクロスライブ対応タイトルのデータ保存が可能。PCや携帯で保存されたデータのカスタマイズも行える。また全国ランキングにも参加できる。



NESiCA

◀基本はこのデザイン。対応ゲームをイメージしたものも。

メーカー
- 対応タイトルの制作
- バージョンアップやバランス調整などの配信データの制作
- ランキングなどのデータ管理

ネシカ クロス ライブ
NESiCAxLive
運営は株式会社タイトー

・ネット回線を介した最新データの配信
・新作タイトルやバージョンアップのダウンロード費用は永久無料

店舗
- 常に最新タイトルを稼働できる
- 汎用筐体にシステム導入できる（一部例外あり）
- 稼働するタイトルの切り替えが可能

・最新タイトルの稼働
・プレイヤーがプレイしたいタイトルに切り替えられるような設定もできる

プレイヤー
- 1枚のNESiCAにプレイデータを保存
- プレイしたいゲームに切り替えて遊べる
- 最新タイトルをすぐにプレイできる

ソーシャル&ケータイ



ゲームでトモダチのコミュニティ！

新生活を向かえる時期は、出会いを期待してしまうもの。そんな人々の願いを叶えるために、美少女が登場する恋愛ゲームを特集★

担当ライター　千歳



今回の特集で恋愛ゲームとケータイの相性の高さを再確認。いつでもあのコに会えるって素晴らしい！

春は美少女たちと出会う季節!!

留年阻止のために美人女子高生を激写せよ！

高校生の私（主人公）は、カメラの腕前はプロ級と自負するものの、成績はイマイチでついに留年の危機に。しかし学校側は、コンクールに写真を投稿して優勝をすれば、留年を取り消すというではないか！　そんなわけで、運動部に3人の美少女がいることに目をつけて、「部活で輝く高校生」をテーマにして健康的な汗を流す女子生徒への撮影を開始！　黒髪ストレートロングが好きな私は、剣道部の「三ノ宮ちよ」ちゃんをモデルにしました。見た目がかわいいことに加え、少し人見知りで奥ゆかしいという、私の好みど真ん中な子です。最初はよそよそしかったのですが、会う回数が増えるうちにだんだんと私に心を開いてくれます。焦らず確実に関係を縮めていくというシチュエーションは、まさに私の理想どおり!!　しかしちよちゃんには、何やらヒミツがあるらしく、ぶっちゃけ自分の留年よりも、そちらのほうが気になります。果たして私とちよちゃんの未来やいかに!?



▲「大和撫子」という言葉がピッタリな三ノ宮ちよちゃん。親元から離れて暮らしているらしいのですが……。



三ノ宮ちよ
剣道部所属。おっとりしているが、真面目で融通がきかないところも。

サクラ・オブライエン
フィギュアスケート部所属。アメリカ人とのハーフで、クールな性格。

瀬名譲
サッカー部のマネージャーで1つ先輩。主人公の親友の姉で幼なじみ。

雛川岬
成績不振で、主人公とともにコンクールに挑むことになった広報委員。

工藤芽衣子
教育実習生のお姉さん。オシャレ上手で、生徒たちにとって憧れの存在。

こうかんど

こうかんど ~カメラ男子の美少女取材~
- モバイルファクトリー
- SLG
- グリーで配信中
- 公式サイト…
http://www.mobilefactory.jp/

ソーシャル

「取材」という名目で、同じ高校に通う美少女たちと親交を深めていく恋愛ソーシャルゲーム。「体力」を消費することで彼女たちと出会うと「取材度」が高まり、それにより発生するイベントをこなすと恋愛ストーリーが展開していく。また、ユーザー同士で「うわさ」をしあうことによりたまるポイントを使うと、特別ストーリーも発生する。

密着取材で仲良くなろう♥





▲▶取材度が高くなればなるほど、「取材」の内容もより濃いものになっていく！

萌え巫女 MOE MIKO

萌え巫女
- ファーストメディア
- SLG
- グリーで配信中

ソーシャル

巫女との学園生活♥

日本文化を伝えていくために設立された「私立日本彩文化学園」。そのなかでも才色兼備揃いと評判の「巫女学科」で学ぶ女子生徒と恋愛することができる。相手は地元・御桜神社の幼なじみの娘やクールな後輩、そしてアメリカからの留学生とバラエティ豊か！　そのうえ全員、制服として巫女服を着ているという、まさに巫女好きにはたまらないタイトルだ。彼女たちと楽しい日常生活が送れるほか、ちょっとした巫女の豆知識も得ることができる。





▶学校生活を中心にいろいろなイベントが！　一緒に旅行をする仲にまで進展するかも!?





レイア・ノートン　**秋嶋可奈**　**御桜成華**



バーコードカノジョ
- サイバード
- ETC
- グリーで配信中
- 公式PCサイト…
http://www.barcodekanojo.com/

ソーシャル

これぞ究極の擬人化萌え!?

iPhoneアプリだったタイトルが、ケータイにも登場。さまざまな商品についているバーコードをケータイのカメラで読み込むと、画面上にその商品が変化した「カノジョ」の姿が現れる。ただし、誰かが先にその商品を読み込んでいた場合は、「カノジョ」ではなく「友だち」となってしまう。いろいろな商品をほかの人より先にスキャンして、カノジョを作りまくろう。登場したカノジョは、頭をなでたりキスをしたりといったスキンシップができる。また、ほかのユーザーが生み出したカノジョにアプローチをして好感度を上げると、なんと自分のカノジョにすることも！



▲バーコードがあれば、日用品や飲み物など、なんでもOK！

♥パターンの数は7兆通り以上!!



▲カノジョの姿は、商品ごとに髪型、肌、瞳の色などが異なる。服の着せ替えを楽しむことも可能！



iPhone&iPadアプリは通勤・通学のオトモ！

今回は気づいたらあっという間に時間が経ってしまっている農場系ソーシャルゲームを紹介します。ハマると危険ですよ！

担当ライター　飯塚



ケースを使い込みすぎて黒く変色してしまいました。次のケースを買おうか、それとも新しいiPhoneが発表されるまで待とうか悩み中です。

すっごい時間泥棒な農場系ソーシャルゲーム

放置をしていればいいのになぜか画面を見てしまう

今回はソーシャルゲームと呼ばれるジャンルのなかでも最も古いタイプと思われる農場系ソーシャルゲームを紹介します。元々、ソーシャルゲームというのはSNS上で動作し、SNSのフレンドとかかわり合いながら進めていくゲームのことを表しています。流行の口火となったのが、Facebookの『FarmVille』で、日本ではmixiの『サンシャイン牧場』がそれに当たります。これらのゲームは、与えられた敷地内に畑を設置し、その畑で作物を育てることでゲームを進めていきます。一般的なゲームと違う点は、何かを設置するとき、作物を育てるときに、リアルで何分か、もしくは何時間かが必要になることです。本来ならば1時間に1回実った作物を収穫して、また1時間後に、というサイクルで進むはずですが、例えばそこに45分で実る作物を追加で植えると、45分、60分、90分、120分と画面を見る時間が増えていきます。さらに細かく植えると、結局ずっと画面を見続けてしまい、気づくと数時間が経ってしまっているというわけですね。

さらにソーシャルゲームというくらいですから、ほかの人とのかかわりを持ちつつ進めていくほうが断然楽しいです。農場系ソーシャルゲームの場合、アクションで戦うわけではなく、ほかのプレイヤーが自分の村に来て作物を収穫していったり、施設に仕事の依頼をしていったりといったものがほとんどです。相手に時間を合わせたりしなくてもいい、ゆるい繋がりだからこそ、長々とプレイしてしまうのかもしれません。



▲同じアプリに友人を巻き込むとおもしろさが倍増するのもソーシャルゲームの特徴の1つ。お互いに持ちつ持たれつの関係を築いていくことで、自分の領地をキレイにしておこう、といったやる気も高まる。

Kingdom Conquest

■セガ　■基本プレイ料金無料



本作は、自分の領地をレベルアップしたり、施設を整えていく「シミュレーションパート」と、3Dアクションで塔に住む魔獣を倒していく「アクションパート」の2つのパートを持つ、ハイブリッド型ソーシャルゲーム。アクションシーンでは携帯ゲーム機さながらのアクションが楽しめる。



◀SLGパートでは資源をためて、さらに領地を大きくするのが重要だ。

We Rule Quests

■ngmoco　■基本プレイ料金無料



ある王国の王となって、施設を建てながら王国を反映させていくソーシャルゲーム。作物を収穫したり施設を建てて経験値をためるとレベルアップができ、さらに多くの作物や建物が建てられるようになる。依頼されたクエストをこなすことでそのクエストに見合った報酬ももらえる。



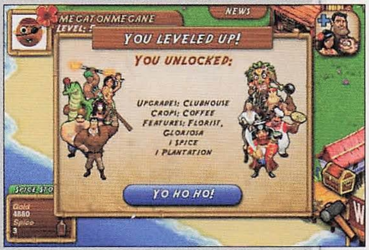
◀クエストをこなすと、さまざまなオブジェを入手することができる。

Adventure Bay

■ngmoco　■基本プレイ料金無料



中南米に浮かんでいると思われる島を舞台にしたソーシャルゲーム。自分の島に畑や施設を建てて、島を発展させることで探検家を呼び込み、お宝探しを依頼できる。パズル要素のあるミニゲームが用意されているのも特徴だ。フレンドのクエストを手伝って、自分の経験値も稼ごう。



▲舞台が南の島ということもあり、設置できるアイテムも南国っぽいものが多い。

今月のRucky GAMES

ユルい .Search　■無料



◀黒い画面に対してただ無心となって座標を読み取り、タッチする。1ドットの感覚を見極めよう。

iPhoneの画面の座標を読む役に立たないスキルが身に付く

この『Search』は、ポツンと表示された座標を見て、その座標に合う画面の場所をタッチしていくゲーム。正解の座標に近ければ近いほど優秀というわけだ。一応、画面四隅に座標の最大値となる値は書いてあるが、それをもとにしてもピンポイントで的中させるのは至難の業。何度も繰り返して、座標の感覚を身に付けよう。



▶過去のランキングも見られる。自分の最も近距離はあと10ドット……！　惜しい！

RG's Voice

iPhoneの画面の中の座標位置を当てるアプリを作ったら、みんな当てられる物なのだろうかという期待を込めて作りました。遊んでみると想像より難しいものとなってしまいました。攻略法としては、中心の座標が（160，240）なので、それを基準に考えるとたぶんいけます。勘で！

『サンシャイン牧場』がiPhoneでも遊べるように

SNS「mixi」でサービスが提供されているmixiアプリ『サンシャイン牧場』がiPhoneでも遊べるようになった。ただし、単体のアプリとして提供されているわけではなく、mixiの公式アプリ内でのサービス提供となる。PCやケータイとデータが連動しているので、どこでプレイしても同じデータで遊べる。

Games Data Scope

ゲームスデータスコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気＆期待ランキングを発表！

『ディシディア デュオデシム FF』が40万本を突破！

『FF』＆『無双』シリーズが安定した人気 3DSのソフトは8本がランクイン！

3月の ゲームソフト 売り上げランキング

集計期間：2月28日～3月27日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(初)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	11.03.03	40万87本	40万87本
2(初)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	11.03.10	38万6401本	38万6401本
3(↑)	3DS	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	AVG	¥5,980	11.02.26	12万5347本	23万6478本
4(初)	PS3	侍道4	スパイク	A・AVG	¥7,770	11.03.03	12万1021本	12万1021本
5(↓)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24	9万8110本	30万6177本
6(初)	PSP	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.03.24	9万6951本	9万6951本
7(↓)	PSP	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,090	11.02.24	9万1620本	32万7598本
8(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	8万6110本	446万7293本
9(↑)	3DS	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	ACT	¥6,090	11.02.26	5万9919本	10万2519本
10(↑)	3DS	nintendogs ＋ cats 柴 & Newフレンズ	任天堂	ETC	¥4,800	11.02.26	4万6132本	7万7285本
11(↑)	3DS	nintendogs ＋ cats トイ・プードル & Newフレンズ	任天堂	ETC	¥4,800	11.02.26	4万3230本	6万9030本
12(↑)	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	ACT	¥5,800	10.12.09	3万6220本	88万91本
13(↑)	3DS	ウイニングイレブン 3DSoccer	KONAMI	SPG	¥5,800	11.02.26	3万4211本	6万1454本
14(↑)	3DS	スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION	カプコン	FTG	¥4,800	11.02.26	3万3974本	6万8443本
15(初)	PSP	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2(フェアリーテイル ポータブルギルド2)	KONAMI	ACT	¥5,250	11.03.10	3万2843本	3万2843本
16(↑)	3DS	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	RCG	¥6,090	11.02.26	3万1342本	6万2563本
17(初)	PSP	るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚- 再閃	バンダイナムコゲームス	FTG	¥6,279	11.03.10	3万437本	3万437本
18(↓)	PS3	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	S・RPG	¥7,140	11.02.24	2万9771本	10万3506本
19(初)	DS	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,040	11.03.03	2万9594本	2万9594本
20(↓)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10	2万8128本	31万9332本
21(初)	PSP	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	バンダイナムコゲームス	AVG	¥5,229	11.03.03	2万6297本	2万6297本
22(↑)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	2万5968本	179万430本
23(初)	DS	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,040	11.03.03	2万4792本	2万4792本
24(↑)	PSP	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥4,980	10.11.18	2万1089本	24万471本
25(↑)	DS	ポケットモンスターブラック	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	2万1065本	269万4830本
26(初)	3DS	ガンダム ザ・スリーディーバトル	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,090	11.03.24	2万1055本	2万1055本
27(初)	PSP	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～	アイディアファクトリー	AVG	¥6,090	11.03.17	2万507本	2万507本
28(↑)	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	2万493本	232万6114本
29(↓)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17	1万9202本	18万4114本
30(↑)	DS	ポケットモンスターホワイト	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	1万8900本	246万2535本



▲「三国志」の世界を舞台に、さまざまな武将を操作して戦場を駆け抜ける人気アクションの最新作が『真・三國無双6』。魏・呉・蜀という三勢力のストーリーに加え、司馬一族を中心とする晋のストーリーも楽しめる。次々と襲い掛かってくる兵たちを一撃でなぎ倒す爽快感は不変！



▲『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』は、2008年に発売された『ディシディア ファイナルファンタジー』の続編となる。ユウナなどの新キャラクターが追加されたほか、新たなバトル要素であるアシストシステムにより、駆け引きが大きく変わっている。

3DSのタイトルが順位を上げる

1位と6位には『ファイナルファンタジー』シリーズのタイトルが初登場。2位に初登場したのは『真・三國無双6』で、『無双』シリーズ自体は、9位と20位にもランクイン。『ファイナルファンタジー』シリーズと『無双』シリーズの人気ぶりがうかがえる。3DSのタイトルは3月27日の集計日までに16本が発売されたが、そのうち8本がランクインした。最上位である『レイトン教授と奇跡の仮面』をはじめ、ほとんどのタイトルが前号より順位を上げており、勢いを感じさせる。

次号では、前号で読者が期待するソフトランキングの1位を獲得した『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』、今号では8位と順位を上げた『最後の約束の物語』が上位にランクインすることが予想される。

PSPとPS3が7タイトルずつを占める！『FFⅣ コンプリートコレクション』が3位に!!

読者に人気のソフトランキング

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(→)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
2(↑)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	11.03.03
3(初)	PSP	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.03.24
4(↑)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24
5(初)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	11.03.10
6(↑)	PS3	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	S・RPG	¥7,140	11.02.24
7(↑)	PS3	侍道4	スパイク	A・AVG	¥7,770	11.03.03
8(↓)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17
9(↑)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11
10(↓)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10
11(↓)	PSP	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	SLG	¥6,090	11.02.24
12(↓)	PS3	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥7,140	11.02.24
13(↑)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03
14(↓)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10
15(↑)	PS3	グランツーリスモ5	SCE	RCG	¥7,980	10.11.25

『MHP 3rd』はまだまだ人気

4号連続で1位を獲得した『MHP 3rd』を含め、PSPとPS3のタイトルが7タイトルずつを占めた。『FFⅣ コンプリートコレクション』は3位に初登場。



▲『FFⅣ コンプリートコレクション』には、続編の『ジ・アフターイヤーズ』＆新シナリオも収録。

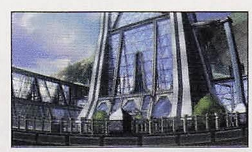
『英雄伝説』シリーズの最新作が初登場！次号で1位を獲得する可能性は高い

読者が期待するソフトランキング

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PS3	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
2(初)	PSP	英雄伝説 碧の軌跡	日本ファルコム	RPG	¥6,090	11.09.29
3(↑)	PSP	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年夏発売予定
4(↓)	3DS	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,090	発売日未定
5(↑)	PS3	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年発売予定
6(↑)	PS3	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	ACT	¥7,980	11.04.28
7(↓)	PS3	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定
8(↑)	PSP	最後の約束の物語	イメージエポック	RPG	¥6,279	11.04.28
9(↓)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年春発売予定
10(初)	PS3	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	ガスト	RPG	¥7,140	11.06.23
11(→)	3DS	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	A・AVG	価格未定	発売日未定
12(↑)	PSP	シュタインズ・ゲート	角川書店	AVG	¥6,090	11.06.23
13(↑)	PSP	ダンボール戦機	レベルファイブ	PRG	¥5,980	11.06.16
14(↑)	3DS	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	ACT	¥4,800	11.06.02
15(↑)	3DS	剣と魔法と学園モノ。3D（仮）	アクワイア	RPG	¥5,880	11.07.07

期待度が高い『碧の軌跡』

人気シリーズの新作『英雄伝説 碧の軌跡』が2位に初登場。まだ内容に関する情報は少ないが、これまでの作品の完成度の高さから期待するファンも多い。



▲設定イラストなどが公開されている。「ねんどろいどぷち」が付いた限定版への注目も高いようだ。

ゲーム屋さんがえらんだ 良作!

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」PRESENTS
良作ゲームPick UP

「これはおもしろい！」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんが選んだ良作！」。今月は、前作に引き続き、ポップな世界観と無限のカスタマイズ性が話題のPS3ソフト『リトルビッグプラネット2』が選ばれました。

4月の良作 リトルビッグプラネット2
●PS3 ●SCE ●2月10日発売



▲主人公の「リビッツ」を操り、ポップで素材感あふれる多彩なステージを攻略していく横スクロールアクションゲーム。ユーザー自身が自由な発想でステージを作成することが可能。

アクションゲームとして純粋におもしろいんです！

意外と知られてない気がしますが、普通のアクションゲームとしても、すごくおもしろいんです。ゲームを起動するとすぐさま、そのアートワーク、つまり美術の見事さにほれぼれします。ストーリーモードをプレイすれば、精巧な物理演算によるギミックが横スクロールアクションの新しい一面を見せてくれます。本作は、自由自在にゲームを創造できるステージエディット機能が有名ですが、そういうのは作らないからと敬遠していたら、ちょっともったいないかもしれません。自分は作らなくても、この最高のツールで作られたストーリーモードや、世界中の人が作った新しいステージをたっぷりと遊べるんですからね。



ライター 田下広夢

ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
岡山県／メディオ！ 沖新店



▲1月の良作に選ばれた『ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート』の店頭展開。ビッシリ書かれたコメントから熱意が伝わります。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.130の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドーDS

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
1	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
2	4/28	薄桜鬼 遊戯録 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG
3	4/28	きれいずきん生活2	日本コロムビア	¥5040/A·AVG

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
4	5/26	ゴースト トリック(NEW Best Price! 2000)	カプコン	¥2100/AVG
5	5/26	RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～	ゲームオン	¥5040/RPG
6	5/26	トレジャーリポート 機械じかけの遺産	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG
7	5/26	マル合格資格奪取!2011年度版 情報セキュリティスペシャリスト試験 ネットワークスペシャリスト試験	メディアファイブ	¥4800/ETC

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
8	6/16	なかよしキッズの「おしごとテーマパーク」	カルチャーブレーン	¥4389/ETC
9	6/23	マル合格資格奪取!2011年度版 FPファイナンシャル·プランニング技能検定試験2級·3級	メディアファイブ	¥4800/ETC
10	6/30	あこがれガールズコレクション お花屋さん物語	日本コロムビア	¥5040/AVG
11	6/30	怪談レストラン ゾク!新メニュー100選	バンダイナムコゲームス	¥4242/AVG
12	6/30	ナナミの教えて英文法 DS ～基礎からステップアップ学習～	メディアファイブ	¥4800/ETC
13	6月	真·翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
14	6月	真·翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
15	7/14	ココロノココロン	バンダイナムコゲームス	¥5040/AVG
16	7/28	デビルサバイバー2	アトラス	¥6279/S·RPG

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
17	8月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 DS	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
18	8月	蒼黒の楔 緋色の欠片3 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
19	夏	ティンカー·ベルと妖精の家	ディズニー·インタラクティブ·スタジオ	¥5040/AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
20	2011年	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040/AVG
21	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ·エスディ	¥5040/ETC
22	2011年	あつめて!カービィ	任天堂	価格未定/ACT
23	2011年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
24	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ·ユニット	価格未定/ACT
25	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT
26	発売日未定	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	価格未定/ETC
27	発売日未定	MISS PRINCESS ミスプリ!	コーエーテクモゲームス	価格未定/SLG
28	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG
29	発売日未定	デトロイト·メタル·シティDS～デス·シャウト～	ディースリー·パブリッシャー	¥5040/ETC

ニンテンドー3DS

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
30	4/28	デカスポルタ 3Dスポーツ	ハドソン	¥5040/SPG

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
31	5/12	スティールダイバー	任天堂	¥4800/ACT
32	5/19	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	¥6090/FTG
33	5/19	アニマルリゾート 動物園をつくろう!!	マーベラスエンターテイメント	¥4980/ETC
34	5/19	ゴーストリコン シャドー ウォー	ユービーアイソフト	¥6090/SLG
35	5/26	スーパーブラックバス 3Dファイト	スターフィッシュ·エスディ	¥5040/SPG
36	5/26	ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル	バンダイナムコゲームス	¥6090/A·AVG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
37	6/2	バイオハザード ザ·マーセナリーズ 3D	カプコン	¥4800/ACT
38	6/2	数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～	ハドソン	¥3990/PZG
39	6/2	タッチ! ダブルペンスポーツ	バンダイナムコゲームス	¥4800/SPG
40	6/9	FISH ON	アスキー·メディアワークス	¥5040/SPG
41	6/16	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	価格未定/A·AVG
42	6/23	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT
43	6/23	Fish Eyes 3D	マーベラスエンターテイメント	¥3990/SPG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
44	春	ドリームトリガー3D	ディースリー·パブリッシャー	価格未定/未定
45	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定/ACT
46	春	もっと目で右脳を鍛える速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定/ETC
47	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/RCG

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
48	7/7	剣と魔法と学園モノ。3D	アクワイア	¥5880/RPG
49	7/14	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定/STG
50	7/14	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090/RPG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
51	夏	みんなでオートレース(仮)	インターグロー	価格未定/未定
52	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定/ETC
53	夏	謎惑館 ～音の間に闇に～	カプコン	価格未定/AVG
54	夏	びっくり! とびだす! 魔法のペン(仮)	GAE	価格未定/AVG
55	夏	大戦略 for ニンテンドー3DS(仮)	システムソフト·アルファー	価格未定/SLG
56	夏	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	日本一ソフトウェア	価格未定/TBL
57	夏	テトリス アクシス(仮)	ハドソン	価格未定/PZG
58	夏	閃乱カグラ -少女達の真影-	マーベラスエンターテイメント	¥5980/FTG
59	夏	カラス3D(仮)	マイルストーン	価格未定/STG

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
60	秋	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/ACT
61	秋	死神鬼	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/ACT

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
62	12月	ピチレモンアイドルデビュー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定/SLG

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
63	冬	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定/SLG
64	冬	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	スクウェア·エニックス	価格未定/A·AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
65	2011年	薄桜鬼3D(仮)	アイディアファクトリー	価格未定/AVG
66	2011年	デビルサバイバー オーバークロック	アトラス	価格未定/S·RPG
67	2011年	SRPG(仮)	アルファ·ユニット	価格未定/S·RPG
68	2011年	かわいい仔犬3D(仮)	エム·ティー·オー	価格未定/SLG
69	2011年	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	価格未定/AVG
70	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定/ETC
71	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定/ACT
72	2011年	新·光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定/STG
73	2011年	キャバ嬢つび for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定/RPG
74	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG
75	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/RPG
76	2011年	ランナバウト 3D	ロケットカンパニー	価格未定/ACT

2012年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
77	2012年	シミュレーションRPGプロジェクト(仮)	イメージエポック	価格未定/S·RPG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
78	発売日未定	真·女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定
79	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定/未定
80	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定/未定
81	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定/ACT
82	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定/A·AVG
83	発売日未定	ロックマン DASH 3 PROJECT	カプコン	価格未定/RPG
84	発売日未定	真·三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
85	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
86	発売日未定	キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア·エニックス	価格未定/RPG
87	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア·エニックス	価格未定/RCG
88	発売日未定	SONIC(仮)	セガ	価格未定/未定
89	発売日未定	ぼくは航空管制官 羽田(仮)	ソニックパワード	価格未定/PZG
90	発売日未定	リカちゃん	タカラトミー	価格未定/未定
91	発売日未定	Fishing 3D	ディースリー·パブリッシャー	¥5040/未定
92	発売日未定	スーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定/ACT
93	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定/ETC
94	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定/RPG
95	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定/RCG
96	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
97	発売日未定	スーパーロボット·シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定
98	発売日未定	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	¥6090/RPG
99	発売日未定	ドラゴンボール·シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定
100	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG
101	発売日未定	イナズマイレブンGO	レベルファイブ	価格未定/RPG
102	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定/AVG
103	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定/AVG

Wii

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
104	5/26	パンドラの塔 君のもとへ帰るまで	任天堂	¥6800/A·RPG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
105	夏	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	¥5980/ACT

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
106	秋	スーパー戦隊バトル レンジャークロス	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
107	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定/A·AVG
108	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定/AVG
109	2011年	星のカービィ 新作(仮)	任天堂	価格未定/ACT
110	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定/ETC

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
111	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT
112	発売日未定	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140/ACT
113	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定/ACT
114	発売日未定	JUST DANCE 2	任天堂	価格未定/ACT
115	発売日未定	007 ゴールデンアイ	任天堂	価格未定/ACT
116	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC
117	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
118	発売日未定	マイケル·ジャクソン ザ·エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定/ACT

PlayStation Portable

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
119	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	アルケミスト	¥7329/AVG
120	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～ 限定版	アルケミスト	¥9429/AVG
121	4/28	最後の約束の物語	イメージエポック	¥6279/RPG
122	4/28	最後の約束の物語 チャリティダウンロード版(DL版)	イメージエポック	¥5600/RPG(※1)

ジャンルの表記 | ACT:アクション FTG:対戦格闘 STG:シューティング SLG:シミュレーション RPG:ロールプレイング A·RPG:アクション·ロールプレイング S·RPG:シミュレーション·ロールプレイング RCG:レース PZG:パズル SPG:スポーツ AVG:アドベンチャー A·AVG:アクション·アドベンチャー TBL:テーブル ETC:その他

注目タイトル PICK UP！

DS ココロノココロン 7/14

●バンダイナムコゲームス ●¥5,040（税込） ●AVG

宇宙一のお祭りを開催しよう！

あるきっかけで地球から遠く離れたココロン星にやってきた主人公「ミルミル」。ミルミルは"宇宙一のお祭り"を開くため、星の住人のココロを1つにすることを決意する。本作は、星の住人「ココロン」たちと、会話や遊びを通じて「ソラトモ」(仲よし）を増やすコミュニケーションゲーム。仲よくなったソラトモたちと、自分だけの【WA】（グループ）を作ろう！



ココロン星で楽しい時間を過ごそう!!

◀「ロケット飛ばし」をはじめ、「かくれんぼ」「なわとび」「ケーキ作り」など、さまざまなミニゲームで遊べる。

Wii スーパー戦隊バトル レンジャークロス 2011年秋

●バンダイナムコゲームス ●価格未定 ●ACT

人気戦隊の5作品が夢の競演!!

謎の軍団により力を奪われたスーパー戦隊。彼らと力を合わせて地球を守れ！ 本作は人気戦隊シリーズ「ゴーカイジャー」「ゴセイジャー」「シンケンジャー」「ゴーオンジャー」そして「ゴレンジャー」の5作品が登場するACT。レンジャーでの戦闘はもちろん、巨大ボスとロボバトルも可能！



▲多くのザコが出現する戦闘シーン。圧倒的な数だが、スーパー戦隊の力を合わせれば、怖いものなどないのだ！

3DS 閃乱カグラ -少女達の真影- 2011年夏

●マーベラスエンターテイメント ●¥5,980（税込） ●FTG

美少女が乱れ舞う爆乳ハイパーバトル！

善忍育成機関「国立半蔵学園」で"くの一"たちの（いろんな意味で）激しい戦いが始まる！ 3DSの豊かな表現力で、女子高生のおっぱいが目の前で飛び出し、動きまくり、ゆれまくる、爆乳ハイパーバトルが展開！ 変身あり、コスチューム破壊ありのちょっとエッチなアクションを、胸を熱くして待たれよ！



▲3D立体視による奥行きと臨場感をフル活用した本作。目の前にたわわに実った2つの実。存分に堪能しよう!!!

123	4/28	あさき、ゆめみし	QuinRose／澪	¥5985／AVG
124	4/28	あさき、ゆめみし 豪華版	QuinRose／澪	¥8925／AVG
125	4/28	パタポン3	SCE	¥4980／A・RPG
126	4/28	パタポン3（DL版）	SCE	¥3800／A・RPG（※1）
127	4/28	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
128	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
129	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG

5月発売予定のソフト

130	5/12	どきどきすいこでん	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG
131	5/12	どきどきすいこでん（DL版）	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG（※1）
132	5/12	Major League Baseball 2K11（MLB2K11）	Take-Two Interactive Japan	¥5040／SPG
133	5/12	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE（PSP the Best）	日本一ソフトウェア	¥2940／S・RPG
134	5/12	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE（PSP the Best）（DL版）	日本一ソフトウェア	¥2200／S・RPG（※1）
135	5/12	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
136	5/12	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
137	5/12	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～ -東北地方太平洋沖地震被災地チャリティー版	プロトタイプ	¥3000／AVG
138	5/19	AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）	アクワイア	¥5670／A・AVG
139	5/19	AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）（DL版）	アクワイア	¥4500／A・AVG（※1）
140	5/19	グングニル ー魔槍の軍神と英雄戦争ー	アトラス	¥6279／S・RPG
141	5/19	FIFA11 ワールドクラスサッカー（EA BEST HITS）	エレクトロニック・アーツ	¥2940／SPG
142	5/19	エルミナージュOriginal ～闇の巫女と神々の指輪～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG
143	5/19	クイーンズブレイド スパイラルカオス（PSP the Best）	バンダイナムコゲームス	¥2800／S・RPG
144	5/26	いざ、出陣!恋戦	QuinRose／GignoSystem Japan	¥5985／AVG
145	5/26	いざ、出陣!恋戦 豪華版	QuinRose／GignoSystem Japan	¥8925／AVG
146	5/26	出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG
147	5/26	出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～ プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG
148	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥6090／AVG
149	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 限定版	5pb.	¥8925／AVG
150	5月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG
151	5月	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～（DL版）	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG（※1）

6月発売予定のソフト

152	6/16	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
153	6/23	グロリア・ユニオン	アトラス	¥6279／S・RPG
154	6/23	シュタインズ・ゲート	角川書店	¥6090／AVG
155	6/23	シュタインズ・ゲート 限定版	角川書店	¥8190／AVG
156	6/23	マザーグースの秘密の館	QuinRose	¥5985／AVG
157	6/23	マザーグースの秘密の館 豪華版	QuinRose	¥8925／AVG
158	6/23	ガンダム メモリーズ ～戦いの記憶～	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT
159	6/30	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	アクアプラス	¥5040／RPG
160	6/30	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ 初回限定版	アクアプラス	¥11340／RPG
161	6/30	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana	COMFORT	¥6090／AVG
162	6/30	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana 初回限定特別同梱版	COMFORT	¥8190／AVG
163	6/30	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	¥6090／RPG
164	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
165	6月	猛獣使いと王子様 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

7月発売予定のソフト

166	7/7	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
167	7/7	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
168	7/14	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090／RPG
169	7/14	太鼓の達人ぽ～たぶるDX	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT
170	7/21	二世の契り 想い出の先へ	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
171	7/21	二世の契り 想い出の先へ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
172	7/21	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	¥4800／ACT
173	7/28	日常（宇宙人）	角川書店	¥6090／AVG
174	7/28	日常（宇宙人） DXパック	角川書店	¥8190／AVG
175	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6279／S・RPG
176	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス 数量限定生産版「激乱パック」	バンダイナムコゲームス	¥10479／S・RPG
177	7/28	世界でいちばんNG（だめ）な恋 ふるはうす	ブーストオン	¥6090／AVG
178	7/28	世界でいちばんNG（だめ）な恋 ふるはうす 初回限定版	ブーストオン	¥8190／AVG
179	7月	薄桜鬼 黎明録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
180	7月	薄桜鬼 黎明録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
181	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future-	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
182	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
183	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

8月発売予定のソフト

184	8/4	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	¥6090／AVG
185	8/4	コープスパーティー Book of Shadows 初回限定版	5pb.	¥9240／AVG
186	8/18	文明開華 葵座異聞録	フリュー	¥6090／AVG
187	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley-	アスキー・メディアワークス	¥7140／AVG
188	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley- 限定版	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG
189	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley-（DL版）	アスキー・メディアワークス	¥3990／AVG（※1）
190	8/25	ブラック★ロックシューター THE GAME	イメージエポック	¥6279／RPG
191	8/25	ブラック★ロックシューター THE GAME ホワイトプレミアムBOX	イメージエポック	¥10479／RPG
192	8月	月華繚乱ROMANCE	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
193	8月	月華繚乱ROMANCE 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG

夏発売予定のソフト

194	夏	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
195	夏	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG
196	夏	ロウきゅーぶ!	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG
197	夏	アムネシア	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
198	夏	アムネシア 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
199	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
200	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG
201	夏	さかあがりハリケーン Portable	アルケミスト	¥7140／AVG
202	夏	さかあがりハリケーン Portable 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG
203	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140／SLG
204	夏	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G	カプコン	価格未定／ETC
205	夏	武装神姫 バトルマスターズ Mk.2	KONAMI	価格未定／ACT
206	夏	白衣性恋愛症候群	サイバーフロント	価格未定／AVG
207	夏	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
208	夏	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS	セガ	価格未定／SLG
209	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG
210	夏	STORM LOVER 夏恋!!	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG
211	夏	STORM LOVER 夏恋!! 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／AVG
212	夏	トリコ グルメサバイバル!	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
213	夏	うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat	ブロッコリー	¥5040／AVG
214	夏	グランナイツヒストリー	マーベラスエンターテイメント	¥5229／RPG

9月発売予定のソフト

215	9/29	英雄伝説 碧の軌跡	日本ファルコム	¥6090／RPG
216	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／RPG
217	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 完全予約限定版	日本ファルコム	¥9240／RPG
218	9月	神なる君と	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
219	9月	神なる君と 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG

秋発売予定のソフト

220	秋	ラグナロク～光と闇の皇女～	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	価格未定／RPG
221	秋	俺の屍を越えてゆけ	SCE	価格未定／RPG
222	秋	俺の屍を越えてゆけ（DL版）	SCE	価格未定／RPG（※1）
223	秋	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットインパクト	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

冬発売予定のソフト

224	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
225	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG

2011年発売予定のソフト

226	2011年	アンジェリーク 魔恋の六騎士	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
227	2011年	アンジェリーク 魔恋の六騎士 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
228	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
229	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
230	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
231	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
232	2011年	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／AVG
233	2011年	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／AVG
234	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
235	2011年	アルカナ・ファミリア - La storia della Arcana Famiglia -	COMFORT	価格未定／AVG
236	2011年	アルカナ・ファミリア - La storia della Arcana Famiglia - 限定版	COMFORT	価格未定／AVG
237	2011年	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	バンダイナムコゲームス	価格未定／ETC
238	2011年	あまつみそらに! 雲のはたてに	プロトタイプ	価格未定／AVG
239	2011年	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG

※1："PlayStation Store"配信タイトルです。

346	5/26	三国恋戦記～オトメの兵法!～	プロトタイプ	¥6825/AVG

6月発売予定のソフト

347	6/2	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140/AVG

2011年発売予定のソフト

348	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定/AVG

Xbox 360

4月発売予定のソフト

349	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥7980/ACT
350	4/28	エスプガルーダII ブラックレーベル(Xbox 360 プラチナコレクション)	ケイブ	¥2940/STG

5月発売予定のソフト

351	5/12	Major League Baseball 2K11(MLB2K11)	Take-Two Interactive Japan	¥6090/SPG
352	5/19	ポータル 2	エレクトロニック・アーツ	¥7140/ACT
353	5/19	トリプルパック -Xbox LIVE アーケード コンピレーション-	日本マイクロソフト	¥2980/ETC
354	5/26	赤い刀 真	ケイブ	¥7140/STG
355	5/26	赤い刀 真 初回限定版	ケイブ	¥9240/STG
356	5/26	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560/ACT
357	5/26	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140/RCG
358	5/26	ファイターズ アンケージ	日本マイクロソフト	¥5880/ACT
359	5/26	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980/STG

6月発売予定のソフト

360	6/2	レッドファクション:アルマゲドン	スパイク	¥7140/ACT
361	6/2	Dance Central	日本マイクロソフト	¥5880/ACT
362	6/7	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(DL版)	カプコン	1200マイクロソフトポイント/FTG(※2)
363	6/16	シュタインズ・ゲート(Xbox 360 プラチナコレクション)	5pb.	¥3990/AVG
364	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	¥6090/AVG
365	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん 限定版	5pb.	¥9240/AVG
366	6/16	シュタインズ・ゲート ダブルパック	5pb.	¥9240/AVG
367	6/24	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980/ACT
368	6/30	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	カプコン	¥3990/FTG
369	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140/SPG
370	6月	大戦略パーフェクト～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG

春発売予定のソフト

371	春	code_18(仮)	サイバーフロント	価格未定/AVG

7月発売予定のソフト

372	7/7	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/STG
373	7/28	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	¥7770/STG
374	7月	Ever17	5pb.	¥7140/AVG
375	7月	Ever17 初回限定版	5pb.	¥9240/AVG

夏発売予定のソフト

376	初夏	フィアー3(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/STG
377	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定/ACT
378	夏	DUKE NUKEM FOREVER(デューク ニューケム フォーエバー)	Take-Two Interactive Japan	¥7140/STG
379	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン)	5pb.	価格未定/AVG
380	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン) 限定版	5pb.	価格未定/AVG
381	夏	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス	価格未定/A・AVG

9月発売予定のソフト

382	9/22	Gears of War 3	日本マイクロソフト	価格未定/A・AVG

秋発売予定のソフト

383	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/A・RPG
384	秋	デッドライジング2:オフ・ザ・レコード	カプコン	価格未定/ACT
385	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG
386	秋	MAX ANARCHY(マックスアナーキー)	セガ	価格未定/ACT
387	秋	マブラヴ	5pb.	価格未定/AVG
388	秋	マブラヴ オルタネイティヴ	5pb.	価格未定/AVG
389	秋	マブラヴ～ツインパック～(仮)	5pb.	価格未定/AVG
390	秋	バットマン アーカム・シティ(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/ACT

2011年発売予定のソフト

391	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
392	2011年	RISE OF NIGHTMARES(ライズ オブ ナイトメア)	セガ	価格未定/AVG
393	2011年	codename D(仮)	日本マイクロソフト	価格未定/ACT

291	秋	バットマン アーカム・シティ(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/A・AVG

2011年発売予定のソフト

292	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定/AVG
293	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
294	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定/A・RPG
295	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定/ACT
296	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/未定
297	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG
298	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
299	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT
300	2011年	DARK SOULS(ダークソウル)	フロム・ソフトウェア	価格未定/A・RPG
301	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/RPG
302	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/STG
303	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定/STG
304	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定/RPG

2012年発売予定のソフト

305	初頭	ドラゴンズ ドグマ	カプコン	価格未定/ACT

発売日未定のソフト

306	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG
307	発売日未定	うたわれるもの2	アクアプラス	価格未定/S・RPG
308	発売日未定	ティアーズ・トゥ・ティアラ2	アクアプラス	価格未定/S・RPG
309	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL
310	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定
311	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG
312	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG
313	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定/ACT
314	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定/FTG
315	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定/ACT
316	発売日未定	バイオハザード オペレーションラクーンシティ	カプコン	価格未定/ACT
317	発売日未定	バイオハザード リバイバルセレクション	カプコン	価格未定/A・AVG
318	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT
319	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
320	発売日未定	F1 2011	コードマスターズ	価格未定/RCG
321	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT
322	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT
323	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG
324	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定/SLG
325	発売日未定	TOMB RAIDER(トゥームレイダー)	スクウェア・エニックス	価格未定/A・AVG
326	発売日未定	ファイナルファンタジーヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
327	発売日未定	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
328	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ	価格未定/ACT
329	発売日未定	ICO	SCE	価格未定/A・AVG
330	発売日未定	モーターストーム3	SCE	¥5980/RCG
331	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定/A・AVG
332	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG
333	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG
334	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG
335	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG
336	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG
337	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG
338	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG
339	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG
340	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定/STG
341	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定/ACT
342	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッドナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	¥3800/A・AVG(※1)
343	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL

PlayStation 2

5月発売予定のソフト

344	5/26	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～	イエティ	¥15540/AVG
345	5/26	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 初回限定版	イエティ	¥20750/AVG

240	2011年	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200/RPG(※1)

発売日未定のソフト

241	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定/RPG
242	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT
243	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG
244	発売日未定	ねんどろいど じぇねれ～しょん	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG
245	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
246	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY- 限定版	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT

PlayStation 3

4月発売予定のソフト

247	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥7980/ACT

5月発売予定のソフト

248	5/12	Major League Baseball 2K11(MLB2K11)	Take-Two Interactive Japan	¥6090/SPG
249	5/12	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329/AVG
250	5/12	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版「長門有希の落し物BOX」	バンダイナムコゲームス	¥11529/AVG
251	5/19	FIFA11 ワールドクラスサッカー(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129/SPG
252	5/19	ポータル 2	エレクトロニック・アーツ	¥7140/ACT
253	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG
254	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG
255	5/26	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560/ACT
256	5/26	信長の野望・天道 with パワーアップキット	コーエーテクモゲームス	¥10290/SLG
257	5/26	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ (PlayStation 3 the Best)	ガスト	¥3990/RPG
258	5/26	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140/RCG
259	5/26	INFAMOUS ～悪名高き男～(PlayStation 3 the Best)	SCE	¥2980/ACT
260	5/26	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980/STG

6月発売予定のソフト

261	6/2	レッドファクション:アルマゲドン	スパイク	¥7140/ACT
262	6/7	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(DL版)	カプコン	¥1500/FTG(※1)
263	6/9	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980/A・AVG
264	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	ガスト	¥7140/RPG
265	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～ プレミアムボックス	ガスト	¥10290/RPG
266	6/23	マスエフェクト 2	エレクトロニック・アーツ	¥7665/RPG
267	6/23	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	価格未定/ACT
268	6/24	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980/ACT
269	6/30	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	カプコン	¥3990/FTG
270	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140/SPG
271	6月	大戦略パーフェクト～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG

7月発売予定のソフト

272	7/7	inFAMOUS 2	SCE	¥5980/ACT
273	7/7	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/STG
274	上旬	WWE オールスターズ	THQジャパン	¥6090/ACT
275	7/28	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	¥7770/STG

8月発売予定のソフト

276	8月	超次元ゲイム ネプテューヌmk2(マークツー)	コンパイルハート	¥7329/RPG
277	8月	超次元ゲイム ネプテューヌmk2(マークツー) 限定版	コンパイルハート	¥9429/RPG

夏発売予定のソフト

278	初夏	フィアー3(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/STG
279	夏	ToHeart2 DX PLUS	アクアプラス	価格未定/AVG
280	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定/ACT
281	夏	DUKE NUKEM FOREVER(デューク ニューケム フォーエバー)	Take-Two Interactive Japan	¥7140/STG
282	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン)	5pb.	価格未定/AVG
283	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン) 限定版	5pb.	価格未定/AVG
284	夏	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス	価格未定/A・AVG

秋発売予定のソフト

285	初秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー イン ザ ノース(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定/A・RPG
286	秋	デッドライジング2:オフ・ザ・レコード	カプコン	価格未定/ACT
287	秋	水月弐 -すいげつ2-	GNソフトウェア	価格未定/AVG
288	秋	水月弐 -すいげつ2- 限定版	GNソフトウェア	価格未定/AVG
289	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG
290	秋	MAX ANARCHY(マックス アナーキー)	セガ	価格未定/ACT

※1:"PlayStation Store"配信タイトルです。 ※2:"Xbox LIVE アーケード"配信タイトルです。

注目タイトル PICK UP！

PSP ラグナロク〜光と闇の皇女〜 2011年秋

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント ●価格未定 ●RPG

PSPで『ラグナロク』が生まれ変わる！

オリコンランキングでは、ユーザー数No.1のMMORPGとして選ばれ、不動の人気を誇る『ラグナロクオンライン』。その完全新作がPSPで登場。爽快な戦闘システムに加え、オリジナルストーリーとキャラクターによる新たな物語が展開。14の職業からプレイヤーを作成し、3つの勢力を自由に行き来できるほか、歴史を複数の視点から「視る」ことで「真実」を導き出す「A.I.Z.システム」を搭載。各勢力の視点を経て、物語の真実にたどり着けるか……!?



◀アクションはもちろん、マップギミックも豊富。戦略性のある戦闘が存分に楽しめる。

PS3 Xbox 360 レッドファクション：アルマゲドン 6/2

●スパイク ●¥7,140（税込） ●ACT

火星の戦乱は新たなステージへ――

あらゆるオブジェクトの破壊が可能で、自由度の高いアクションが高評価だったTPS『レッドファクション：ゲリラ』の続編。前作では、植民地化した火星での内乱が描かれたが、今作の敵はなんとエイリアン！地面を大群ではい回るエイリアンは、小型のものから10メートル超えの超大型まで登場する。また今回は、破壊だけでなく、「ナノフォージ」と呼ばれる修復能力を追加。破壊されたオブジェクトの修復はもちろん、遺されたモノの情報を具現化することもできる。



◀エイリアンたちと戦うため、武器による破壊と、ナノフォージでの修復を使いこなそう。

Xbox 360 Dance Central 6/2

●日本マイクロソフト ●¥5,880（税込） ●ACT

Kinectを使ってダンスを楽しもう！

本作は、Kinectのメジャーな洋楽タイトルにのせてダンスが楽しめる体感ゲーム。プロの振付師が監修しており、90以上の振り付けと、650以上の動きが認識可能で、上級者はもちろん、ダンス初心者も楽しめる内容になっている。さらに、海外の有名アーティストの楽曲を続々と追加配信していく予定だ。



▲画面に表示されるポーズと同じポーズをとる。直観的な操作方法と、胸を熱くするご機嫌ナンバーでダンスを楽しもう！

PlayStation Network (PS3)

4月配信予定のソフト

430	4月	バーン・ゾンビ・バーン	Kuju Entertainment 価格未定／ACT

春配信予定のソフト

431	春	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス ¥500／ETC
432	春	ダーククエスト 〜Alliance〜	ゲームロフト 価格未定／RPG
433	春	ゲットバス	セガ ¥1000／SLG
434	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ ¥1000／ETC

夏配信予定のソフト

435	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター 2nd（仮）	セガ 価格未定／ETC

2011年配信予定のソフト

436	2011年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／STG

配信日未定のソフト

437	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック 価格未定／S・RPG
438	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
439	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
440	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
441	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
442	配信日未定	Eat Them! 〜博士の怒れるモンスター〜	SCE ¥1000／ACT

Xbox LIVE アーケード

4月配信予定のソフト

443	4/27	トラブル☆ウィッチーズ ねぉ!	SNKプレイモア 800マイクロソフトポイント／STG
444	4/27	NIN2-JUMP	ケイブ 400マイクロソフトポイント／ACT

5月配信予定のソフト

445	5/4	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー 800マイクロソフトポイント／STG

春配信予定のソフト

446	春	ゲットバス	セガ 800マイクロソフトポイント／SLG
447	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ 800マイクロソフトポイント／ETC

2011年配信予定のソフト

448	2011年	アラド戦記	ネクソン 価格未定／A・RPG

配信日未定のソフト

449	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT
450	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／ACT
451	配信日未定	レイディアントシルバーガン	日本マイクロソフト 価格未定／STG
452	配信日未定	ギャラガレギオンズ DX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG

394	2011年	Haunt（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／未定
395	2011年	Project Draco（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／STG
396	2011年	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT
397	2011年	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア 価格未定／ACT
398	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／RPG
399	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／STG
400	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト 価格未定／STG

2012年発売予定のソフト

401	初頭	ドラゴンズ ドグマ	カプコン 価格未定／ACT

発売日未定のソフト

402	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン 価格未定／ACT
403	発売日未定	重鉄騎	カプコン 価格未定／未定
404	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン 価格未定／FTG
405	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン 価格未定／ACT
406	発売日未定	バイオハザード オペレーションラクーンシティ	カプコン 価格未定／ACT
407	発売日未定	バイオハザード リバイバルセレクション	カプコン 価格未定／A・AVG
408	発売日未定	F1 2011	コードマスターズ 価格未定／RCG
409	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT
410	発売日未定	TOMB RAIDER（トゥームレイダー）	スクウェア・エニックス 価格未定／A・AVG
411	発売日未定	BINARY DOMAIN（バイナリー ドメイン）	セガ 価格未定／ACT
412	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
413	発売日未定	ファントムブレイカー	5pb. ¥8190／FTG
414	発売日未定	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb. ¥9975／FTG
415	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト 価格未定／STG
416	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト 価格未定／ACT
417	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション：アンデッド・ナイトメア（DL版）	ロックスター・ゲームス 2500マイクロソフトポイント／A・AVG（※2）

DSiウェア

春配信予定のソフト

418	4/27	アトリエ デコ ラ ドール プリンセス	スターフィッシュ・エスディ 500DSiポイント／ETC
419	4/27	ドードーゴー！ 救え！ 楽園のたまご	ビヨンド・インタラクティブ 500DSiポイント／PZG

配信日未定のソフト

420	配信日未定	キャラ・パシャ! シュガーバニーズ	日本コロムビア 価格未定／ETC

Wiiウェア

5月配信予定のソフト

421	5月	ダウンタウン熱血どっじぼーる	ミラクルキッズ 価格未定／ACT

2011年配信予定のソフト

422	2011年	エレメンタルマスターズ（仮）	クロフネゲームズ 価格未定／TBL

配信日未定のソフト

423	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ 価格未定／FTG
424	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ 価格未定／未定
425	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ 価格未定／未定
426	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー 価格未定／ACT
427	配信日未定	殉職刑事!（仮）	ラックプラス 価格未定／A・AVG
428	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定／SLG

PlayStation Network (PSP)

配信日未定のソフト

429	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ 価格未定／未定

なつかしのレトロゲームを骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道

第6回

子供の頃に遊んだゲームを振り返りながら攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、おどろおどろしいダークな世界観で話題を呼んだACT『スプラッターハウス』！



今号のレゲー『スプラッターハウス』

●アーケード ●1988年
●バンダイナムコゲームス
●ACT ●1～2人用

1988年に、ナムコが生んだアーケードゲーム『スプラッターハウス』。主人公のリックは、さらわれた恋人ジェニファーを助け出すため、化け物たちが巣食う恐怖の館に突入する。そのタイトルが示すとおり、スプラッター映画顔負けの過激な描写をウリにした、横スクロール型のACTだ。怪物を角材で壁に叩き付け、大きなナタで真っ二つ。そのたびに飛び散る血しぶき。そして救いのないエンディング。当時、グロテスクで暗い演出をゲームに持ち込んだ作品は珍しく、ゲーマーに与えたインパクトは、かなり大きかったはずだ。グロテスクなだけでなく、ACTとしての爽快感もあわせ持っているのもポイントだ。今回は、この異色の名作を攻略していこう。



▶主人公リック。ジェイ●ン似の彼が、恋人を救い出すため、敵をグチャグチャにする！



▶グラフィック、BGMともにハイクオリティ。ホラー映画のような演出も絶妙な作品だった。

COLUMUN

俺と『スプラッターハウス』

当時はスプラッターブームだったような気がする

記事担当：まっつ

『スプラッターハウス』を初めて見たときのことは、正直覚えていない。ただ、主人公のリックが、手に持ったナタで「スコーン、スコーン」とザコを真っ二つにしながら進んでいくシーンだけは鮮烈に印象に残っている。当時、こういった残酷描写をウリにしたゲームは皆無に等しかったこともあり、非常に興味をそそられた。まず、主人公の姿が、某スプラッター映画の某殺人鬼まるだしなのが素晴らしい。これもうろ覚えだが、1988年あたりは、テレビ地上波でもかなりの頻度でスプラッター映画が放映されていた気がする。ゾンビものだったり、猟奇殺人ものだったり……。なかでも「13日の金曜日」はとても怖く、あのホッケーマスクは恐怖の対象として子供心に刷り込まれた。だから、ゲーム内であのホッケーマスクを見たときは、新しいゲームを見た嬉しさと怖いモノ見たさという感情が同時に沸き起こり、奇妙な興奮を覚えたのを記憶している。そして実際にプレイしてみると、「スコーン、スコーン」と敵がいきなり真っ二つになり、俺は思わず1人ほくそ笑む。初プレイ時は、たぶんそんな感じだったはずだ。

今あらためて思うのは、ゲームとホラーは相性バツグンだということ。ほどよい恐怖がスパイスとなり、それらを自らのプレイで払拭したときの快感(?)は、他のACTで味わえるカタルシスとは、少し性質が違うのではないだろうか。ちなみに学校の掃除の時間になると、ホウキを持って「スコーン、スコーン」と友達を叩いて遊ぶのが一瞬だけ流行った。俺のなかで。



主人公リックのモデルはやっぱり…？

主人公が被っているホッケーマスクだが、PCエンジンの海外版では、紫のカラーリングが施されている。やはりこれはモデルとなるジェイ●ンに配慮してのもの？

基本操作

主人公リックの操作は、左右の移動、攻撃、ジャンプが基本。パンチやキックなどの攻撃を状況によって使い分けるのがポイントだ。



アイテムをとる

床に落ちているアイテムは、しゃがんで取る。奥の壁に立てかけてあるものは、レバーを⬆に入れることで手に取ることができる。



スライディング

斜めジャンプから着地する瞬間に⬇と攻撃を同時に入力すると、地面をすべりながら攻撃できる。攻撃判定が強く、頼れる技だ。



ジャンプ

移動しながらジャンプで斜めに跳べる。ジャンプ中は左右で軌道を変えられ、空中でパンチやキックを繰り出すこともできる。



キック

レバーを⬇に入力してしゃがみ、この状態で攻撃するとキックが繰り出せる。床を這ってくるような敵に対して有効な攻撃だ。



パンチ

立った状態で攻撃ボタンを押すとパンチが出る。また、ジャンプの下降中にボタンを押すことでも空中でパンチを繰り出せる。

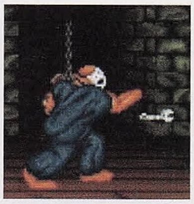
◎武器を使う

ステージの各所には、アイテムが落ちている。基本的にアイテムは、石やモリなど、敵に投げるものと手に持って振るものの2タイプがある（猟銃のみ例外）。パンチやキックよりも攻撃範囲が大きくなり、敵を倒すのが楽になるので、見つけたら最大限に利用していこう。



振る

角材やナタがこのタイプ。これらで殴られた敵は、前者なら奥の壁に叩きつけられ、後者は胴体が真っ二つになる。かなり気持ちいい。

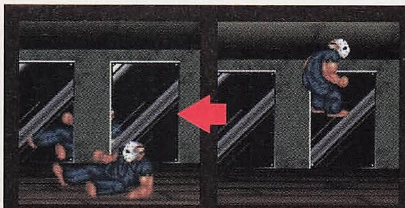


投げる

手に持って敵に投げつける。石やスパナ、モリなどがこのタイプに属する。例外的だが、猟銃も一応このタイプのアイテムといえる。

必須テクニック 逆スラを使いこなそう

スライディングは、基本的に着地時の進行方向に向かって繰り出されるが、このテクニックを使えば、着地時に進行方向とは逆に向かってスライディングを出せる。特定の敵などに有効なテクニックなので覚えておこう。



▲入力方法はシンプル。ジャンプの着地の直前に進行方向とは逆にレバーを入れながら、攻撃ボタンを入力するだけ。これが成功すると……。

▲着地と同時に逆方向にスライディングが出る（通称、逆スラ）。敵の攻撃を回避しながら出せるので、主にボス戦などで重宝するテクニックだ。

ステージ攻略

ここからは、全7ステージをおおまかに攻略していく。各ステージには、インパクトの強いボスが待ち構えており、道中もそれぞれホラー要素満載。まずは事前知識なしでプレイして、その演出を楽しんでみてほしい。

STAGE 1 ここで基本操作を覚えておこう

地下牢のような洞窟を進んでいくステージ。まずは、ここで基本操作をひととおり試しておくといいだろう。途中、カベにつながれた怪物が地面に緑色の液体を吐く。この液体に触れるとダメージを受けるので、ジャンプして飛び越えよう。ギリギリまで近づいてジャンプしないと飛び越せないので注意。後半で飛んでくるコウモリは、パンチやナタで叩き落とせる。地面すれすれを飛んでくるコウモリは、キックで迎撃しよう。最初のステージだけあって難易度は低い。落ち着いて進もう。



▲ナタで攻撃すると敵が真っ二つ！「スコーン」という音が心地よい！この先に進むと角材も拾える。

BOSS ボディイーター



赤い肉の塊だらけの部屋で戦う。肉の塊からは、ボディイーターというモンスターが主人公に向かって大量に飛びついてくる。画面中央にいると両側から襲われるので、画面の端に立ち、中央に向かってパンチを連打しよう。飛び掛かってくるものはパンチ、床を這ってくるものはキックで対処すること。最後の1匹は、左の死体の腹の中から出てくるので忘れないように。

画面端からパンチを連打



▲どちらかというと、死体とは逆側の壁際に立ったほうが安全だ。

STAGE 2 死屍累々の廊下を進み、下水道へ

怪物の死体が無数に転がる廊下が舞台で、出現する敵は、ステージ1とほとんど変わらない。途中に落ちているナタを利用すれば、特に問題なく進んでいけるだろう。

廊下の奥にあるハシゴを降りると下水道に移動する。降りたところのカベに角材が立てかけてあるので、これで敵を倒していこう。角材を失ってしまった場合、水面に現れる怪物はジャンプキックで攻撃すると倒しやすい。水面に浮かぶトゲ付きの鉄球は倒せないので、ジャンプして飛び越えていこう。



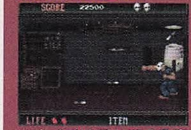
▲印象的なのは、絞首刑にされた死体が複数ぶら下がっているゾーンをナタで切り刻みなら進む場面。

BOSS ポルターガイスト



部屋にあるさまざまなモノが主人公に襲い掛かる。まずは、画面右寄りの窓の前に立ち、天井から落ちる蝋燭などの落下物を避けよう。その後、襲い掛かってくるイスとナイフは、パンチで迎撃。最後に動き出す目玉の絵は、部屋の中央に立ち、絵に向かってパンチ連打で倒せる。その後、天井のシャンデリアが落ちてくるので、すぐに画面端に移動して回避しよう。

窓の前に立って戦うのが基本



▲ナイフは飛んでくる高さによって、パンチとキックを使い分けて迎撃。

STAGE 3 真っ暗な森を進む。その先には……

舞台は屋外へ。雷鳴轟く夜の庭園を進んでいく。このステージでポイントとなるのは、道中に落ちている2丁の猟銃。弾数に制限があるので、ザコには極力使わず、そのまま森の奥まで持っていこう。猟銃は2丁同時に持てないが、交互にしゃがんで拾っていくことで、2丁を同時に運ぶことができる。これを行うと、ボス戦が劇的に楽になるので、必ず実行したい。なお、途中にある橋の上にうごめく光に触れると、下水ステージに移動してしまうので、ジャンプで飛び越えていくこと。



▲イヌのゾンビは、死体を食べている間は何もしてこない。状況しだいでは無視するのもいいだろう。

BOSS ピギーマン



猟銃を2丁運んできている場合は、その場から動かずに10発当てれば、簡単に倒すことができる。一方、猟銃を持っていない場合は、まともに近づくと高確率でダメージを受けてしまう。少し離れた位置からスライディングを出して連続でダメージを与えられる。その後、パンチを連打すれば、さらにダメージを与えられる。思い切って攻撃するのがコツだ。

猟銃2丁で簡単に倒せる



▲猟銃を撃つときは、連打せずに1発1発確実に当てるように心がけよう。

STAGE 4 再び屋内に進入。奥には教会が……

前半部分では、カベにあるモリを有効に使っていこう。注意すべきは鏡が並んだ部屋で、無数にある鏡の中から主人公のニセモノが計3体現れ、襲ってくる。この敵に対しては、鏡から出てきた瞬間にパンチ連打で2回ダメージを与えたあと、ジャンプキックでトドメを差す形が有効。出現する場所は決まっているので、位置を覚えてしまおう。ちなみに、このステージはこれまでとは違い、自動的にスクロールしていく。ただし強制ではなく、画面左端で立ち止まればスクロールが止まる。



▲鏡から出るところを狙い、敵に重なってパンチ連打で、2回連続ヒット。その後はジャンプキックが有効。

BOSS イービルクロス



空中に浮遊する、逆さまの十字架。まずは、道中に落ちているオノを拾ってスクロールが止まるまで奥に進もう。十字架は画面の端から端へ交互に移動するようになるので、追いかけながら十字架だけを狙っていこう。このとき、前方から来る顔は、逃さずに迎撃することを忘れないように。逆に背後から来る顔は、大抵当たる前に消えるので無視しても大丈夫だ。

狙うは逆さ十字ただひとつ



▲十字架の周りの顔は、倒しても一定時間で復活。十字架だけを狙おう。

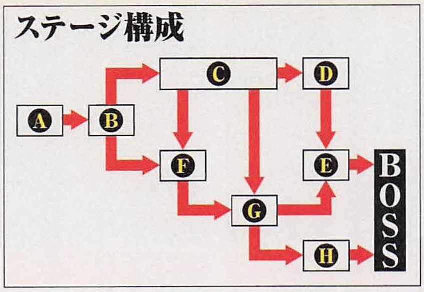


時間経過で登場する敵キャラクター（?）

スクロール型のステージでその場にとどまっていると、背後から正体不明の黒い霧が迫ってくる。これに触れるとダメージを受けるので注意しよう。また、ボス戦でも一定時間が経過すると炎の塊が出現し、主人公を迫ってくる。これらは永久パターン防止のためのキャラクターだと思われる。

STAGE 5 ルート分岐するステージ構成

序盤から緊迫したムードで始まる。これまでとは違い、進行ルートが複数存在するのが特徴。基本的に床の穴に落ちるか、一番奥にあるハシゴを上り下りすることで、ルートが分岐するようになっている（大まかなルートは左に記したとおり）。比較的難易度が低めなのは、A↓B↓C↓D↓Eか、A↓B↓F↓G↓Eのルート。逆に難易度の高いルートは、A↓B↓F↓G↓Hとなっている。



A 本棚が並ぶ部屋を進んでいく。複数のイスが襲い掛かってくるので、床に落ちている角材を拾って1個ずつ確実に破壊しながら進んでいこう。

B 壊れた床を飛び越えて進んでいく。斜めになった床は立ち止まるとずり落ちてダメージを受ける。反対方向に歩きながらバランスを取りつつ進んでいこう。

C 空中を飛ぶ幽霊は、ジャンプパンチで倒す。額縁の顔は、通り過ぎたあとに背後から襲ってくるのでパンチで迎撃。床の穴に落ちるとFに移動する。

D ステージ4と同じ鏡の部屋で、鏡から出てくる敵の倒し方も同じ。3体目の敵は、出口が見えるところまでスクロールさせることで戦わずに先へと進める。

E 肉塊だらけの廊下。ステージ1のボス、ボディイーターが多数出現。画面左から少し前に進んだ位置をキープし、パンチで1匹ずつ確実に倒していこう。

F 下水道。水の底から出現する敵は、出現と同時に斜め前ジャンプからのキックで倒していこう。まともに近づくと、高確率でダメージを受けるので注意。

G 地面にいるゾンビは、何度倒しても復活する。空中に浮いている死人使いを倒さないと先に進むことができないので、最優先で攻撃していこう。

H 複数の敵が同時に出現する難易度の高い場所。空中を浮遊する幽霊に注意しながら、地上にいるザコ敵を倒していこう。幽霊にはジャンプパンチが有効。

BOSS ジェニファー



主人公は恋人のジェニファーと再会するが、ジェニファーはすでに怪物たちに人体改造を施されており、自らの意思とは裏腹に凶悪な化け物に変身する体になってしまっていた。変身後は、驚異的なジャンプ力と指先から飛び出す鋭い爪で主人公を攻撃してくる。

このボスを倒すには、計18発の攻撃を当てる必要がある。6発当てるごとにボスの行動パターンが変化するのが特徴。1段階目（0〜6発）と2段階目（7〜12発）は画面中央に立ち、ボスがジャンプしてくるところをパンチで迎撃すれば対処可能。注意すべきは3段階目（13〜18発）で、小ジャンプに加えて、小さなステップで近づきながら爪攻撃を仕掛けてくる。ステップを見てから攻撃しても間に合わず、ダメージを受けてしまう。この場合は、画面中央に立ちつつ、ボスがステップするタイミングに合わせてこちらも前進し、すぐにパンチを当てて、その後すぐに画面中央に戻り、爪攻撃をギリギリで回避する。この繰り返しを徹底すれば、ノーダメージで倒すことが可能だ。



▲パンチを当てた後は、すぐに元の位置に戻り、爪攻撃を空振りさせる。この繰り返しだ。



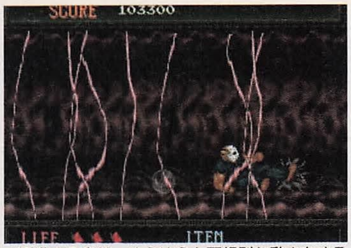
▲ボスも小さなステップで近づいてくる。この瞬間を逃さずにパンチを出せばヒットする。



▲3段階目は要注意。画面中央に立ち、爪攻撃を目の前で空振りさせたあと、すぐに前進する。

STAGE 6 次々に生まれる卵を逃さずに攻撃

1本道のステージ。地面や壁から透明な卵が次々に生まれてくるので、パンチやジャンプ攻撃を駆使して卵を破壊していこう。卵を放っておくと、地面に着地すると同時に孵化して変身し、襲ってくる。とにかく無数に生まれてくるので、できるだけ逃さないように破壊することが大切。空中にいる卵に対しては、ジャンプキックが当てやすい。なお、孵化した怪物に接触すると抱きつかれ、連続してダメージを受ける。抱きつかれたらレバーを左右に入力してすぐに振りほどくようにしよう。



▲浮遊する卵は、ゆらゆらと不規則な動きをするので、目の前にいるときは積極的に攻撃して破壊する。逆に卵から孵化した敵は、地上にジャンプしながら規則的に近づいてくるので対処しやすい。落ち着いてパンチ連打で迎撃していこう。

BOSS マザー



ステージの奥まで行くと、画面右下に心臓の形をしたボスモンスターが登場。このボスは一切動かないので、近づいてパンチ連打で攻撃しよう。ボス自体は何もしないが、ボスの周囲から卵が無数に生まれてくるので、それを潰しながら攻撃をしていくことになる。なお、このボスを倒すと心臓が溶けて飛び散るが、この飛び散る心臓には攻撃判定があるので注意。

パンチ連打で復讐の鬼となれ！



▲ボスを攻撃しながら、卵を出現と同時にすべて潰していくことが大切だ。

STAGE 7 最終ステージ！ 燃えさかる炎をかいくぐった先に……

最終ステージは、炎に包まれた森の中。炎に包まれた丸太と怪物が襲ってくる。どちらもこちらの攻撃は通用しないので、ひたすら回避に徹するステージとなる。炎の丸太はジャンプで飛び越え、炎の怪物は、画面中央やや左で立ち止まっていれば当たらない。どちらも動きに規則性があるので、慣れればそれほど難しくないだろう。注意したいのは、ボス直前の3本連続で転がってくる丸太。これは立ち止まってスクロールを調整すれば、丸太と丸太の間隔が広がり、回避しやすくなる。



▲丸太と怪物は、どちらも炎に包まれているため、見分けがつきにくい。2本連続で転がってくる丸太はまとめてジャンプ。炎の怪物は、立ち止まってやり過ごす。これらを意識しながら進もう。なお、死んでしまうとステージの最初に戻される。

BOSS ヘルカオス



地面から出てくる巨大な頭が弱点。密着してパンチの連打を浴びせよう。その間は、空から降ってくる瓦礫に注意。基本的には瓦礫をすべて避けてから、頭への攻撃を開始したほうが安全だ。そのほかで注意したいのは、地中から伸びてくる巨大な手。片手だけの攻撃は、左右の移動で回避できる。両手で同時に攻撃してきた場合は、ジャンプで避けよう。

巨大な頭部にパンチの連打！



▲空から振る瓦礫が一番、手強い。焦らずじっくり立ち回ることが大切だ。

～攻略して思ったこと～ 第六回『スプラッターハウス』

残虐描写だけに目がいきがちですが
見た目だけでなく
ホラー的な間の取り方も秀逸です
終わったと見せかけて
落ちてくるシャンデリア
鏡の部屋の不気味なBGMと
鏡から敵が飛び出た瞬間からの
恐怖を煽るBGMの落差
映画的な展開が随所に
散りばめられている
当時としては
斬新な演出だったと思います
特にエンディングの
救いようのない終わり方
ゲーム史上でもトップクラスの暗さ…
いろんな意味で
開発陣のホラー映画への愛情が
よく伝わってくる作品ですね

Wii 『スプラッターハウス』800Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『スプラッターハウス』をプレイすることができます



▲バーチャルコンソールには、アーケード版のほか、PCエンジン版の『スプラッターハウス』を遊ぶことができます。



主人公が被っているマスクの秘密

主人公リックが被っているマスクはヘルマスクといい、顔にはめた者の眠れる力を最大限に引き出す。このマスクは自我を持っており、ヘルマスク自身の目的のために主人公を利用している。その目的が何なのかはゲーム中では明かされないが、エンディングを見るかぎり、ろくでもないことに違いない。

1988年ゲーム座談会

記事担当のまっつ＋編集部員が語るゲーム座談会。今回はアーケードゲーム『スプラッターハウス』をリアルタイムでプレイしている編集そみんとライター五郎を召集。当時の記憶をたどりつつ、このゲームの魅力や当時のエピソードを語る。

まっつ（当時13歳） 今号も始まりましたゲーム座談会。第6回となる今回のタイトルは『スプラッターハウス』です！

そみん（当時12歳） どうも、こんにちは、編集のそみんです。よろしくおねがいします。『スプラッターハウス』とてもなつかしいですね。

五郎（当時13歳） なつかしいね！ 普通におもしろいゲームだった。

まっつ そみんは、かなりやり込んだと聞いたけど、どんな感じですか？

そみん イトーヨーカドーのゲームコーナーの片隅に置いてあって、いつのまにか完璧にハマりましたね。

五郎 結構難しいゲームだった印象があるなぁ。俺は3面のチェーンソー男（ピギーマン）に全然勝てなくてふてくされてた記憶がある（笑）。

まっつ あのボスは最初のカベだよな。スライディングを知らないと話にならない。あとは、猟銃を2丁持っていけることに気づくことができれば、簡単に倒せるようになる。ちなみにそみんは、このゲームをどのくらいやり込んだの？

そみん 1回クリアしても飽き足らずに何度もやり込んで、最終的にはノーダメージでクリアできるようになってました。

五郎 ノーミスじゃなくてノーダメージクリア！？ それはスゴイ!!

まっつ あれ？ そみんってアクションゲームが苦手な人じゃなかったっけ？

そみん そうですね（笑）。でもこのゲームはなぜかものすごいやり込んだ。たぶん、他のゲームよりも取っつきやすかったんだと思います。

五郎 あのゲームが？ 見た目グロいし、難易度も高かった記憶があるけど……。

そみん いやいや、当時って敵に触っただけで1ミスになるゲームが多かったじゃないですか。そんななか、この『スプラッターハウス』はライフ制で、しかも残機制でもあったでしょ。だから、1コインで結構長く遊べたんですよ。

まっつ うーん、確かに当時としてはサービス精神あふれる仕様かも。『源平討魔伝』もライフ制だったけど、1回死んだら終わりだったもんな。

五郎 常に金欠貧乏だった俺としては、2周目以降がないのがなぁ（笑）。

まっつ 無限ループがあるのは、『クレイジークライマー』あたりのもっと昔のゲームだろ。この頃は、2週目とかあんまりなかったよ。たぶん。

そみん っていうか、ちゃんとエンディングが流れるようになったのも80年代中盤あたりからですよね。

まっつ このゲームのエンディングは全然ちゃんとしてないけどね。この救いようのなさは異常でしょう（笑）。

五郎 強制バッドエンド（笑）。

まっつ 『チェルノブ』と並ぶ、ゲーム史上屈指のバッドエンドだよな。

五郎 ジェニファーが怪物になっちゃう場面とか、当時、本当に心が痛んだね。え、どうしたらいいの？ みたいな。

そみん ジェニファー戦はボス自体も強くて、かなり辛い戦いでしたね。死ぬたびに気持ちがリアルに落ち込んでいくのがわかった（笑）。

五郎 しかも、苦労して勝っても結局救えないんだもんな～。

そみん 初めて倒したときは、軽く放心状態になりました（笑）。同時に、敵に対する憎悪が一気に高まりましたね。

まっつ 今思ったけど、『スーパーメトロイド』のラスボス戦に通じるものがあるなぁ。主人公とプレイヤーの感情がリンクするのが気持ちいいんだよね。

五郎 まあ漫画的な展開ではあるよね。ところで、まっつ的にはこのゲームどうなのさ。やり込んだの？

まっつ 当時、こんなグロテスクなゲームは珍しかったから、かなり興味深々だったよ。背景とかじっくり観察したりして。でも俺、実はアーケード版はそんなにプレイしてないんだよね。1988年ってたしか『ドラクエⅢ』が発売した年でしょう？ もうそれどころじゃないというか（笑）。俺も友達も学校が終わったら、家に帰ってすぐにファミコンの電源入れてたから。でも、PCエンジン版は相当やり込んだよ。そのあとに、アーケード版にトライしてクリアしたんだけど。

そみん PCエンジン版は、アイテムにナタがないのが残念でしたね（笑）。

五郎 スコーン！ って真っ二つにするのが気持ちいいんだよなぁ。っていうか、主人公完全にジェイ●ンだよな（笑）。

まっつ それだけじゃなくて、いろんなホラー映画の要素が盛り込まれてるよね。とりあえず、1面のボスはエイリアンの幼生でしょ。肉から飛び出るところか。

そみん 3面のボスは、布被ったエレファントマンですよね（笑）。

まっつ そこまでやるなら主人公にチェーンソー持たせりゃよかったのに（笑）。

五郎 ラスボスは、とろけるチーズがたっぷり乗ったピザっぽい。

まっつ それ、ホラーじゃねーし。



編集部員がゲームを語る 頭文字「と」が付くゲームの思い出

■トランキライザーガン
（AC・1980年・セガ）
地元・一宮のゲーセンにはなかなか入ってこないうえに、いつも誰かがプレイしていて、ほとんど遊べなかった記憶が。ボーナスを取ると難度が上がるので、あえて取らずに長時間プレイする常連が邪魔だった！ （じゅし）

■ドンキーコングJR.の算数遊び
（FC・1983年・任天堂）
このゲームを持っていた隣に住むお姉さんがかわいかったことは覚えている。そしてそのアニキが札付きのヤンキーで、最後は大立ち回りをして警察に捕まったのも覚えている。俺は勉強しようと思った。 （先輩）

■TOKYOナンパストリート
（MSX・1985年・エニックス）
初めて買った恋愛（？）SLG。MSXで『ウィングマン』や『ライーザ』などエニックス作品をよく買っていたので、その流れで…というのは大嘘で、ぶっちゃけエロ目的。ああ、FT（ファイト）が足りない。 （雅）

■ドラゴンボール 神龍の謎
（FC・1986年・バンダイ）
買ってもらった記憶はないけど、家にありました。幼稚園児の頃によく遊んでいて、確か13面くらいまで進みましたが、セーブ機能がなく、クリアはそこで諦めてたと思います。今プレイすればクリアできる……？ （Bros）

■ドラゴンバスター
（FC・1987年・ナムコ）
兜割りや垂直斬りなどの剣攻撃、火柱や雷などのマジックアイテム乱発で倒したときの爽快感は格別。でも盾をビショップに破壊されたり、ドラゴンが吐く炎のうえで体が踊らされたりする絶望感もタマラない。 （平岡）

■ドナルドランド
（FC・1988年・データイースト）
マクドナルドを題材にした横スクロールACT。版権物にありがちなク●ゲーではなく、デキはよかった。ハンバーグラーとかビッグマックポリスとか若い人にはわからないマニアックなキャラがたくさん登場。 （まっつ）

■ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
（FC・1988年・エニックス）
ゲームを遊びすぎるといけないので、いつもファミコン本体ごと隠されていた。隠し場所は決まって化粧台の椅子のところ。親のいない隙に探し出し、電源オン。そして流れる呪いの音。消える兄のデータ。ひぃ。 （RG）

■ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
（FC・1988年・エニックス）
近所の友達に貸した『ナイトガンダム物語』を又貸しで紛失され、その代わりにもらった、僕にとって初めての『ドラクエ』。ちなみに『Ⅳ』は公園の滑り台に置きっぱなしにして盗まれました。なんともはや。 （アラケン）

■ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
（FC・1988年・エニックス）
『ドラクエ』は『Ⅱ』と『Ⅲ』が大好きです。バラモスがラスボスだと思っていたらアレフガルドがあって、その地に降り立ったときに耳に入ってきたのは、フィールドのあのミュージック。感動のあまり全身から汁。（野村）

■ドラッケン
（SFC・1991年・ケムコ）
元はフランス製のRPG。原作のPC版とはかなり違う部分もあるようですが、疑似3Dで描かれたフィールドは当時かなり新鮮でした。お城のお堀を渡ろうとすると0.1秒でサメに食われます（笑）。 （おしょう）

■ドラゴンスレイヤー英雄伝説
（PC・1990年・日本ファルコム）
PC−88版発売当時は、コンプティークのリプレイ攻略を読んで「遊んだつもり」になっていたもの。おかげでMSX2版を買ったときは、まるで2週目プレイのようにスムーズにクリアできました（笑）。 （そみん）

■ドラゴンボールZ 超武闘伝
（SFC・1993年・バンダイ）
ゲーム起動時の「いっちょやってみっか」を合言葉に、テスト勉強中に何度も友達と対戦。一緒に勉強すると、ロクなことにならないことを実証した。隠しキャラ出現コマンド成功時の「できた！」も懐かしい。 （宮下）

■同級生2
（PC-98・1995年・エルフ）
まさに青春の1ページ。このゲームのように、もしかしたら気になる女の子に会えるかも、なんて思って横須賀中央を目的もなくフラフラと歩いたものです。ちなみにPC-98版の発売日と僕の誕生日は同じです。（飯塚）

■東京バス案内2
（FC・2005年・サクセス）
比較的マイナーな我が地元の路線が出るということで、盛り上がらないわけがない！ かなり街の風景がリアルに作り込まれていて、初プレイ時はスタート直後にある昔利用していた古本屋に突っ込みましたw （トミー）



すべての元凶？ ウエスト博士

本作に登場する化け物たちは、ウエスト博士という狂気の天才心理学者が生み出した。彼は怪しげな実験を繰り返すうち、自身の命を落としてしまう。ゲーム中には登場しないが、悪夢の元凶といえる人物だ。ちなみにメガドライブ版の続編『スプラッターハウス PARTⅡ』ではゾンビとして登場。

東日本大震災で
被災された方々に、
心よりお見舞い申し上げます

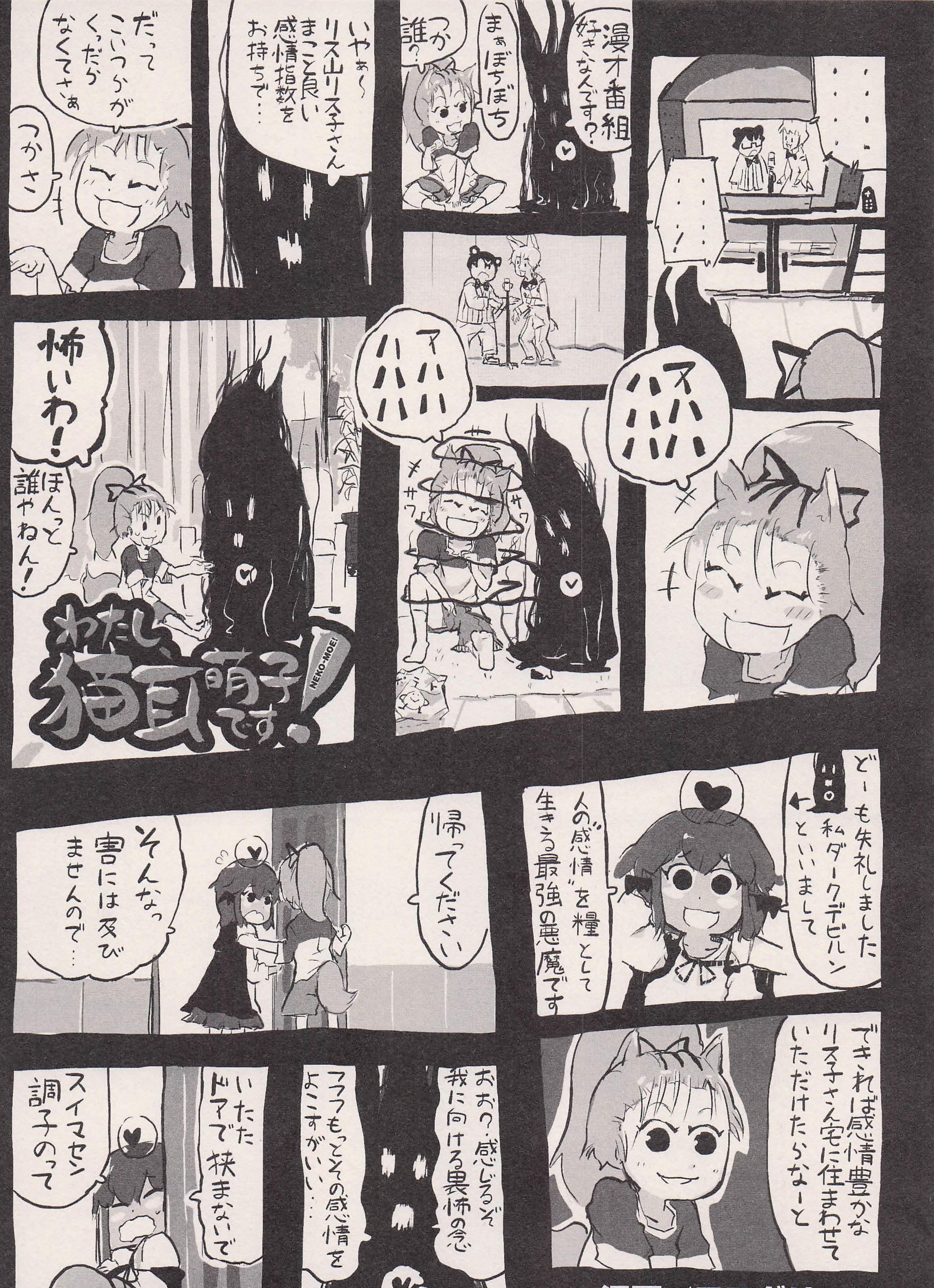
このたびの東日本一帯を襲った未曾有の大地震と津波により
被害を受けられた皆様に心よりお見舞い申し上げます。
この災害で、犠牲になられた方々のご冥福をお祈りし、
ご遺族の皆様に深くお悔み申し上げるとともに、
一日も早い復興と皆様のご健康を心からお祈り申し上げます。
小社でも、微力ながら義援金に協力させていただく所存ですが、
被災地以外の皆様におかれましては、今後の救援・復興作業を支援するために、
個人義援金の提供にご協力くださいますようお願い申し上げます。

義援金窓口の一例として、日本赤十字社の受付要領をお知らせいたします。
郵便振替（郵便局）の場合、口座記号番号：00140-8-507
口座加入者名：日本赤十字社　東北関東大震災義援金
平成23年9月30日（金）まで受け付けています。（宛先住所記入不要、振替手数料無料）
その他銀行振込、クレジットカード、コンビニエンスストア、
Pay-easyなどでのご協力も受け付けています。
詳しくは下記日本赤十字社のホームページをご覧ください。

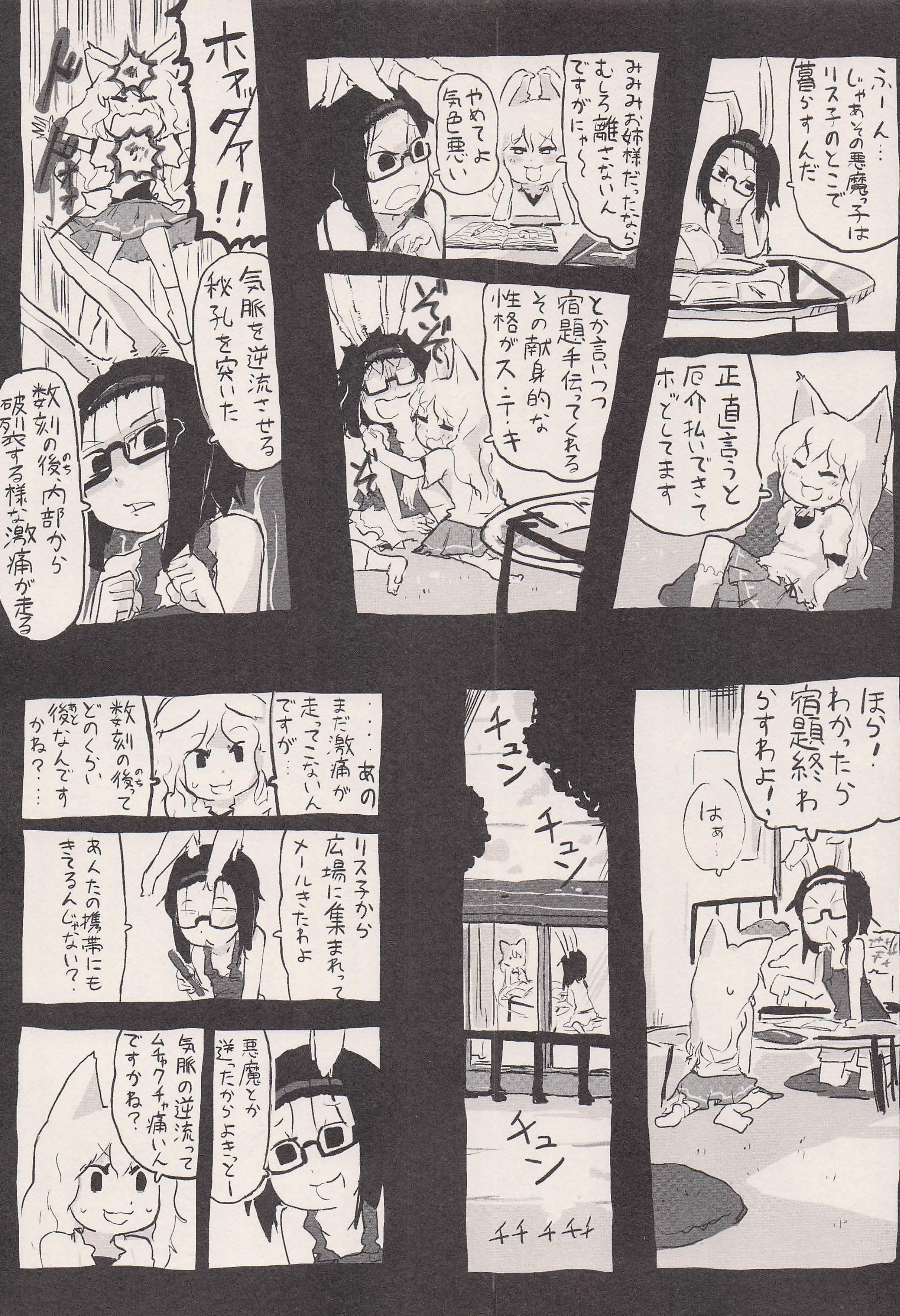
インターネットにも義援金協力サイトが多数ございます。
なお、偽サイト、偽メールの可能性には十分にご注意ください。
少しでも被災地の皆様のお力添えになれることを切に願っております。

株式会社アスキー・メディアワークス　一同
日本赤十字社ホームページ http://www.jrc.or.jp/

最強の悪、ダークデビルンによる悪魔の所業が始まる……



漫画／モスグリーン



登場人物紹介



猫耳萌子　本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。



兎耳みみ美　萌子のあこがれの先輩。武家の娘で文武両道だが、重度のブラコン。



兎耳みぃ太　みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従のトラブルメイカー。



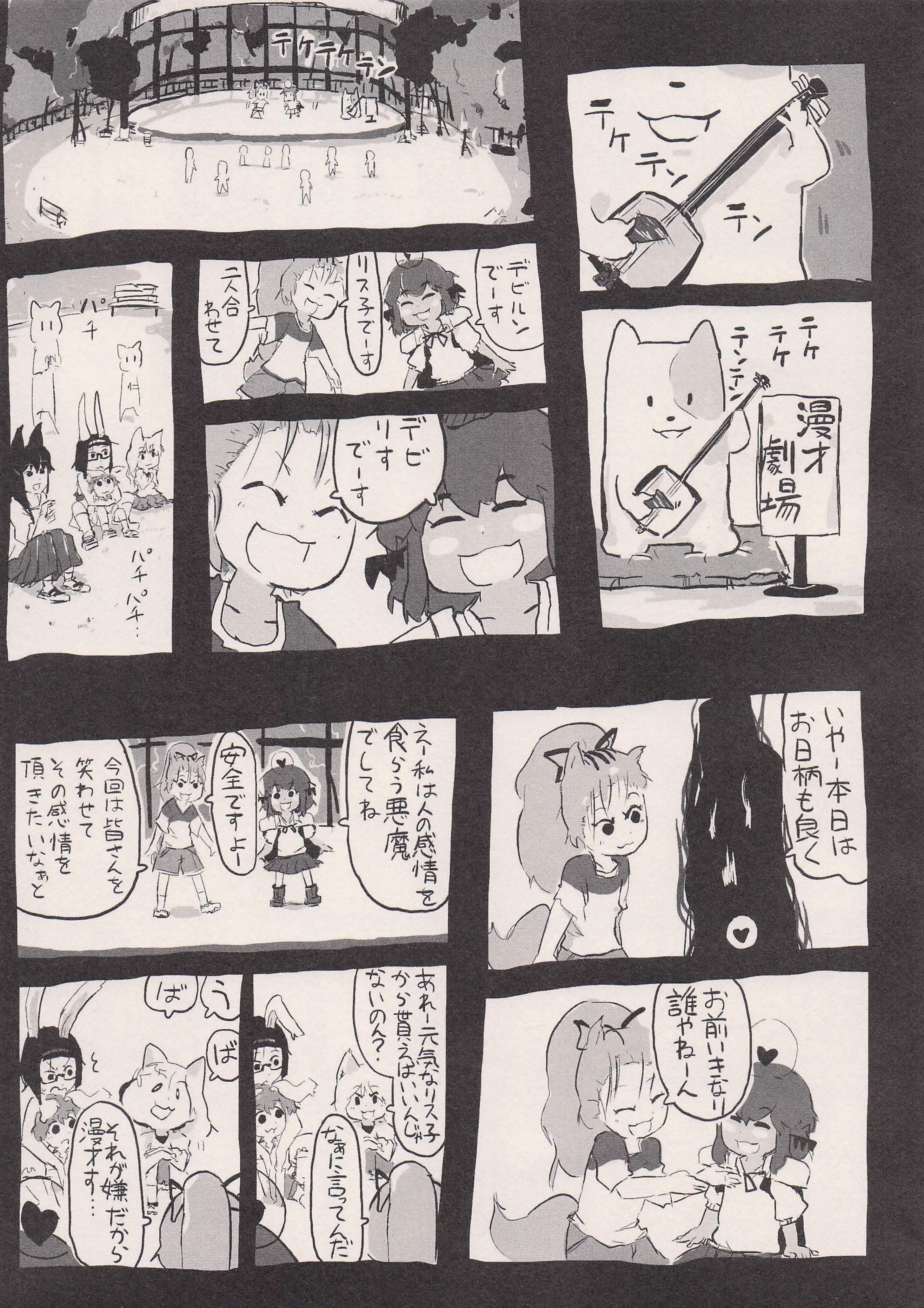
リス山リス子　けもみみ学園に通う萌子たちの友人。もちろん頬袋に物をしまうこともできる。

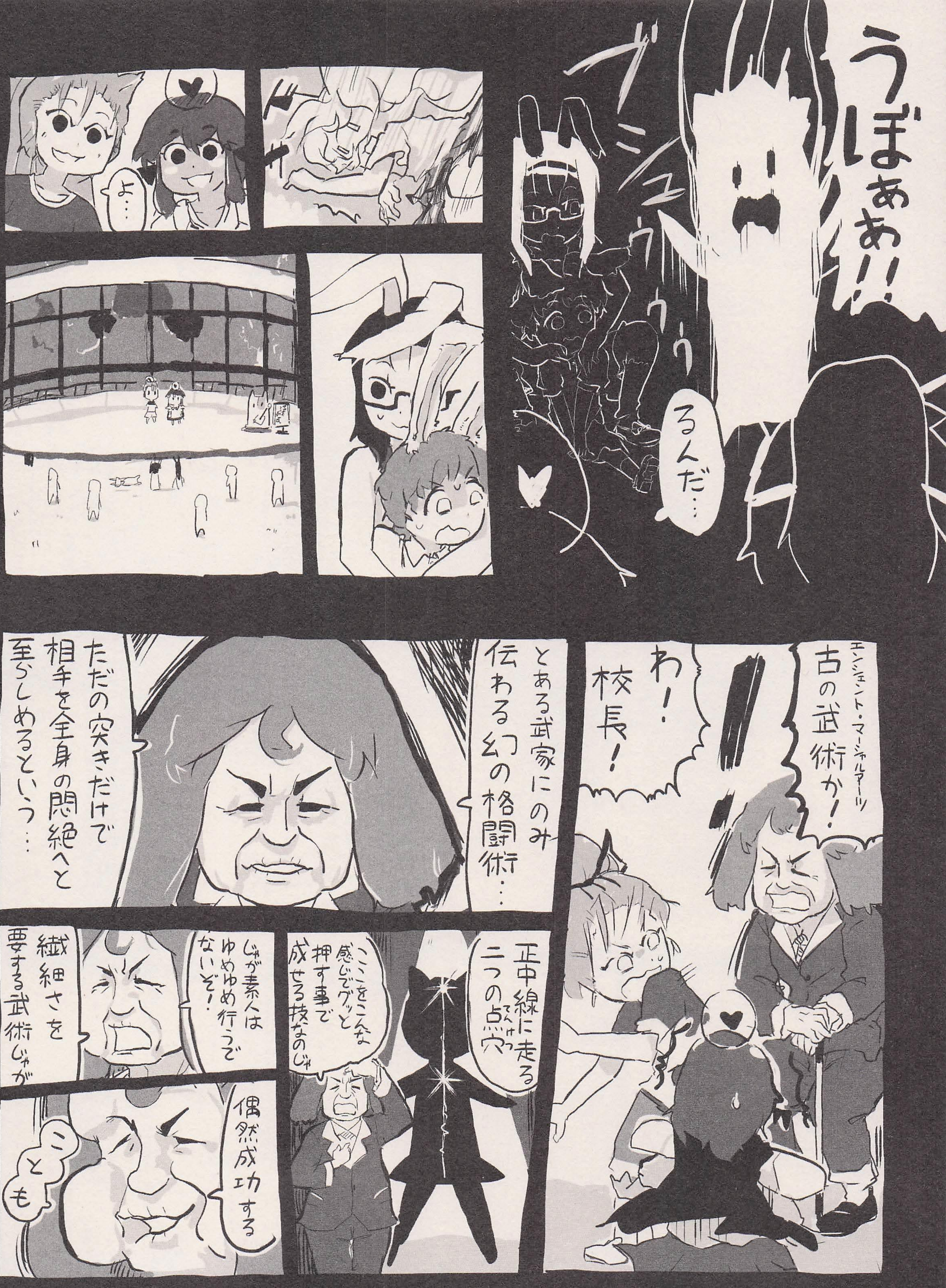
登場人物紹介

きつね先生　萌子たちの先生。婚活中だが理想が高すぎて永遠に婚活中。連敗街道まっしぐら！

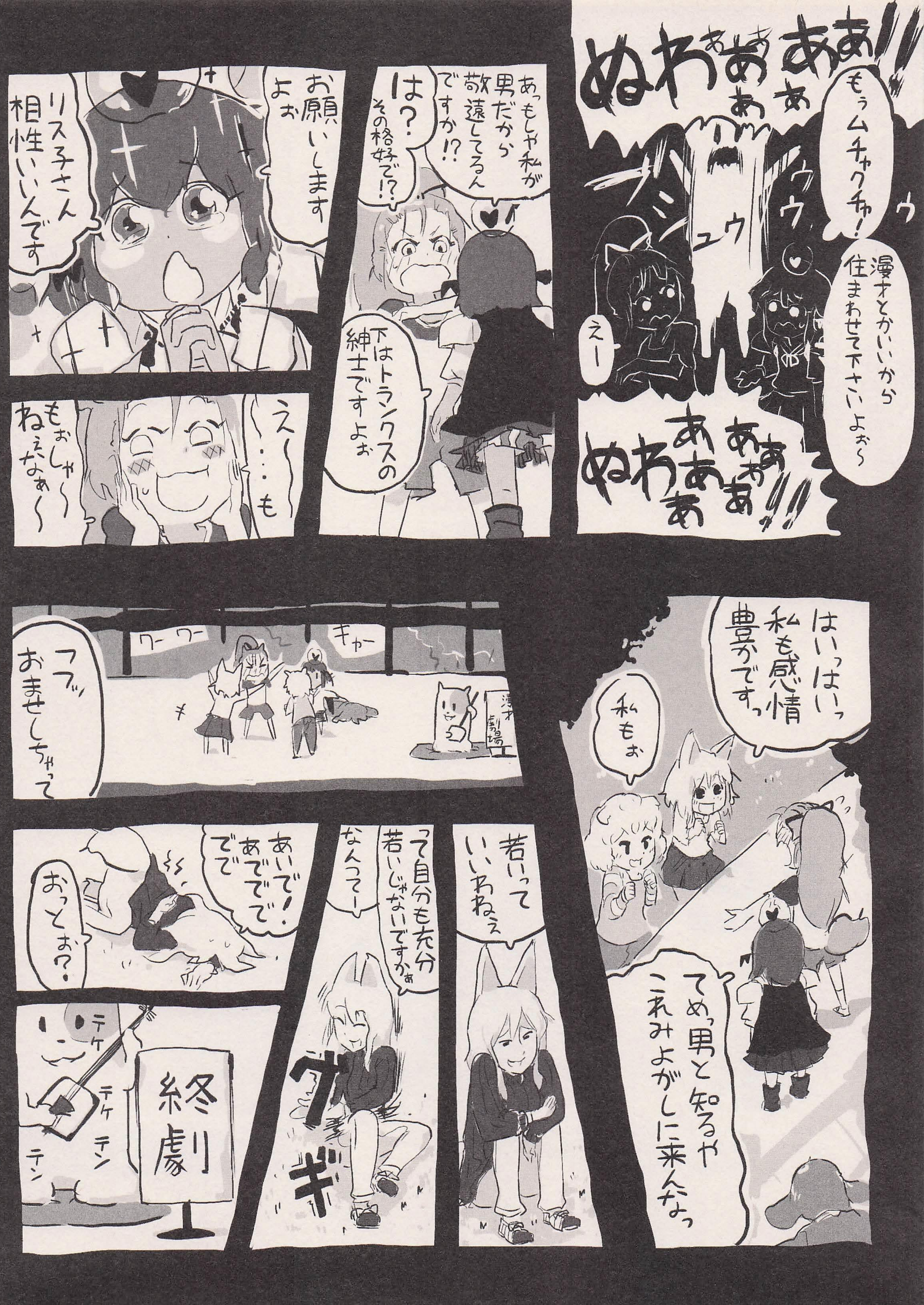
校長先生　けもみみ学園の校長先生。いにしえの伝説や知識が豊富。役に立ったことはない。

森本さん　おおかみ先輩を慕うモルモット。口数は少ないがしゃべれないわけではないらしい。




うぼぁぁ!!
ブシュウウウウ
るんだ…
よ…
古の武術か!
エンシェント・マーシャルアーツ
わ!校長!
とある武家にのみ伝わる幻の格闘術…
ただの突きだけで相手を全身の悶絶へと至らしめるという…
正中線に走る二つの点穴
てんけつ
ここをこんな感じでグッと押す事で成せる技なのじゃ
じゃが素人はゆめゆめ行うでないぞ!
繊細さを要する武術じゃが
偶然成功する
ことも

最強の悪の意味を真剣に考えましたが可愛けりゃ正義ですよ、ええ



男と女の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE

マグナ・マチュア

第6話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第6回！　謎の女性の登場で難を逃れたアルクたちであったが、一難去ってまた一難!?

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

†

パキィ……！

目の前にそびえていた悪鬼が氷像と化す。

物陰から現れた褐色の精霊が、辺りに氷の息吹を放つと、アルクたちに対峙していたビッグトロールたちは凍り付き、動けなくなった。

アルクの背中からクナイが無数に飛び交う。

「ぃけ、どらぐぅ……ん」

サイゾーだった。両手に構えたクナイを氷像となったビッグトロールに放つ。クナイは凍ったビッグトロールの額を確実に捉え、粉々に砕いていく。

「……」

地面に着地したサイゾーは何かをもごもご言う。

アルクの横にいたラナが、後ろからかけてくるゲスに「なんて言ったんだ?」と聞くが、ゲスは苦い顔で肩を竦めた。

「お気に入りのアニメのセリフを行ってるだけでゲスよ……」

アルクは氷像と化したビッグトロールを飛び越えながら、フォレストジャイアントのもとへと走った。

道は一直線に続いている。

その視線の先……街の郊外に近い区域に、金竜が見える。だが目前の障害は、ハンマーを抱えたフォレストジャイアントだった。

「このご時世に精霊魔法を使えるヤツがいたなんて、計算外だったね」

フォレストジャイアントのレイアは、ビッグトロールを蹴散らしながら進んでくる一団を見つめ、舌打ちした。

路地裏から放たれた氷の息吹を放つ精霊……。

異国の雰囲気を持つ珍しい女性の精霊で、褐色の肌と切れ長だが情熱的な目元が特徴の精霊だった。

（たしか、シンクァロディアとかいうヤツだったか……？）

魔族であるレイアには見覚えのあった。最後に見かけたのは、二十五年前の話ではあったが……。

（あの当時に人間に協力した精霊たちなんて、とっくに老衰で死んでるかと思ったけど、しぶとく生きてるヤツがいたなんて……）

精霊と魔族とはほぼ同種の存在だった。

魔族が異界から送り込まれてきた存在であるのに対して、精霊は大地に宿る別次元の生命体だった。

精霊と契約し、その力を引き出すことができる人間を召喚士と呼んでいたが、その数は少なくなっている。

「あれは……」

ハンマーを構えて、臨戦態勢をとるレイアに、一人の男の姿が目に入ってきた。

腹を揺らし、どたどたと走る男……。それは彼女にとって因縁の存在だった。

「ゲス・コンチャー!!」

レイアは自分の中にある怒りを抑えきれずに、ハンマーを構えて走り出した。

「レイアちゃん!?」

ゲスもすぐに彼女に気づく。

フォレストジャイアントのレイアは、簡素な布で覆われた豊満な乳房と、むき出しの巨大な腹を揺らしながら、ゲスに突進していった。

「ふんっ!!」

後方の部隊から弩弓が放たれる。しかし防壁持ちであるレイアには効かない。肌に触れる直前ですべて弾かれてしまう。

「このぉぉぉぉぉ！」

それでも牽制としては十分に働き、アルクとラナが両脇からレイアに飛び込むことに成功した。

振り上げられるクレイモアとハルバード。飛び上がった二人の攻撃がレイアに達しようかという瞬間、レイアはハンマーを地面に突き立てた。

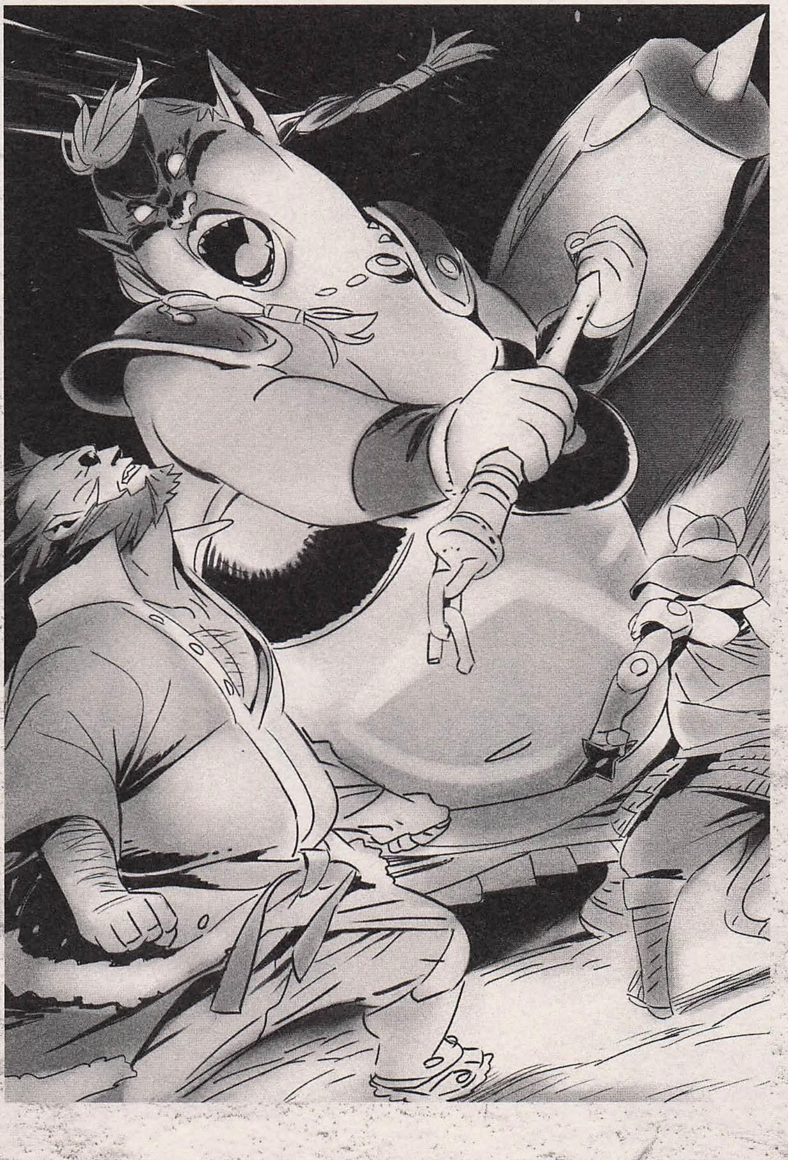
爆風と共に粉塵が舞い上がり、やがて光りを放つ。

レイアの魔力を込めた一撃だった。

アルクとラナはその衝撃に吹き飛ばされ、民家の壁に叩き付けられた。

「やっぱり……レイアちゃんだったのか……」

ゲスは二人のもとに駆け寄りながら、ハンマーを持つ魔族に向き合う。
「あぁ……あんたに会うのは、お姉ちゃんの葬式のとき以来だね」
ゲスはレイアの言葉に対して無表情だった。ただ一度だけ、人差し指でサングラスをくいっと上げた後、レイアに対して拳を構えた。
「あたしとやり合おうってのかい?」
「やり合うつもりはないでゲス。でも……誤解は解かないといけないでゲス」
ゲスはレイアとの距離をじりじりと詰める。
ゲスもそれなりの巨体だったが、レイアの身体は大きい。拳を構えて、見上げる形になっていた。
「……」
後ろからサイゾーが合流する。
「手を出すなでゲス。これは自分自身の問題でゲス」
その言葉にサイゾーは懐に入れた手を抜く。クナイを構えることを止めた。
サイゾーもまた、ゲスとレイアとの因縁を知っている当事者でもあった。
「ここはこのゲス・コンチャーが引き受けるでゲス。みんなは早く金竜のもとへ」
「でも……」
アルクはそう言いかけて、止める。
ゲスの普段とは違う真剣な表情に、決意を感じ取り金竜へと向かう。ラナもまた、ぶつけた背中を撫でながら立ち上がると、金竜を目指して走り出した。ラスニスが後に続く。
「勇者様ご一行が金竜へと向かったでゲスよ。止めなくていいのでゲスか?」
ゲスは拳を構えて、レイアに対峙しながら言った。
「もともとザニーニャのことは好きじゃないさ。まあ、ここでこうしてアンタに出会えたのは、作戦に参加したおかげだけどね」
レイアもハンマーを構えて、じりじりとゲスとの距離を詰めていく。



「魔族なのに死んじまった姉ちゃんの仇は、絶対にとるからね!」
二十五年前、ゲスの目の前で粉々になってしまったフォレストジャイアントのレミーは、レイアの姉だった。
レイアはあのとき、側にいたゲスがレミーを止めていれば、死ぬことはなかったと考えている。
そのためにずっと、レイアはゲスを恨んでいたのだ。
「言いがかりでゲス!」
炎を纏った拳と魔力を蓄えたハンマーとがぶつかり合う。
二人を中心とした衝撃波が広がり、辺りの建物を壊していった。

＋＋

「貴様ぁぁ!!」
走るアルクの先に金竜と、ザニーニャの姿があった。
「ようやく辿り着きましたか、勇者殿」
ミュを抱きかかえながらうやうやしく頭を下げるザニーニャに怒りを覚えながらも、アルクは剣を収めた。
「ほう……」
その様にザニーニャの形のよい眉毛はぴくりと動いた。
意外な反応だったからだ。
「アルク……なにやってんだよ!　早くあんなヤツぶっつぶしちまおうぜ!」
ラスニスが二本の剣を構えて血気盛んに叫ぶ。ラナは

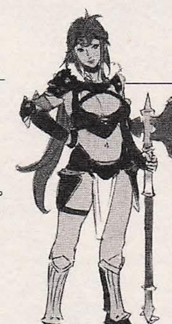
後方から飛びかかってくる魔物たちに備えて、ハルバードを構えていた。
「ラスニス……高位の魔族と戦った事はあるのか?」
「え?」
アルクの突然の言葉……その言葉よりも、アルクから伝わるいままで感じたことのない気迫に、ラスニスはたじろぐ。
「い、一度も、ないけど……」
「じゃあ黙ってろ」
アルクは静かに言うと、ラスニスの脇を通り過ぎていく。
「あ、あぁぁ……」
アルクのただならぬ雰囲気にラスニスは圧倒されてしまう。高位の魔族と戦うということがどういう意味なのかわからなかった。だがアルクの言葉に、急に足が竦み、一歩も動けなくなっていた。
「恐怖を感じることができるのはいいことだ。お前はいい戦士になれるぞ」
ラスニスの背中に自分の背中をつけながら、後方を警戒したままラナが言う。
ラスニスの視線はゆっくりと歩いていくアルクに釘付けとなった。
「あ、アルクは……何をする気なんだ?」
「高位の魔族の防壁には、通常の念気の武器じゃ効かない。だけどアルクは、念気の力を増大させることができる……。まあ、暴走みたいなもんだけどね」
「暴走……」
ラスニスは、ラナの言葉に緊張する自分を感じ取っていた。ラスニスは、勇者という存在を認めたくはなかった。それは不確定な力をただ祭り上げられた象徴的なものだと怪訝な目で見ていたからだった。
「やれるのか……アルク?」
「二十五年ぶりだから、どうなるかわからないけど……」
ラナの言葉にほんの少しだけ微笑みながら、アルクは一歩一歩前進していった。
ラスニスはその様子を見ながら、これまで見ていたアルクとはまるで違う雰囲気を感じ取っていた。

登場人物紹介



バッシュ・クビサレート

種族:人間
職業:騎士
年齢:54歳
異性経験:風俗大好き
魔法:初級自然魔法
レンレラングラント王宮騎士団団長。25年前はアルクの兄貴分的な存在だった。



ラナ・グロック

種族:人間
職業:武器屋経営
年齢:41歳
異性経験:?
魔法:中級連星術
武器屋の経営者で、かつてのアルクたちの仲間の1人。25年経ち、筋肉質だった体は若干肉感的な体つきになっている。



主人公
アルク・マチュア

種族:人間
職業:勇者の末裔
年齢:14歳
異性経験:なし
魔法:念気
代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印する。だが、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



ラスニス・カシナード

種族:人間
職業:騎士見習い
年齢:15歳
異性経験:女嫌い
魔法:初級自然魔法
騎士見習いでありバッシュの部下。剣技は天才的だが実戦経験は皆無。



ロフ・ロッペン

種族:人間
職業:実業家
年齢:39歳
異性経験:そこそこ
魔法:使えない
アルクとミユの幼なじみで、父親の仕事を継ぎ事業で成功した元ニート。ミユに淡い恋心を抱いていたが、未だに言い出せずにいる。



サイゾー・キノツキ

種族:ワーキャット
職業:忍者
年齢:21歳の見た目
異性経験:女性不振
魔法:初級連星術
元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ザニーニャ・ゲシュタルト

種族:インクバス
職業:クイーンのお付き
年齢:44
異性経験:星の数ほど
魔法:インクバス専用魔法
クイーンのお付きは25年経った今も変わらず。見た目も初老の紳士になり、昔よりは落ち着きを払った性格になっている。



ミユ・フレデリク

種族:人間
職業:宿屋の女将／元賢者
年齢:39歳
異性経験:?
魔法:上級自然魔法 上級理力魔法
アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。



ゲス・コンチャー

種族:ファイヤーウルフ
職業:宅配会社社長
年齢:35歳の見た目
異性経験:バツイチ
魔法:使えない
全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下である高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。



シンクァロディア

種族:精霊
職業:氷の精霊
年齢:21歳の見た目
異性経験:なし
魔法:氷属性の最上級理力魔法
召喚士が契約している氷の精霊。すべてのモノを凍らせる息吹を放つことができる。

少なくとも、剣技では勝れる対象だと自負していたのだ。今はその自信が揺らいでいた。

「勇者の力だって……？」

にわかには信じられなかった。

アルクは剣を鞘に収め、ゆっくりとザニーニャの前に歩み出る。

「本気でやり合うのか？」

「そのつもりで、金竜を従えてやってきたのだが」

「ならミュを離せ」

「お断りしよう」

風が、ザニーニャとアルクの間に吹く。

「あ、アルク……」

ミュはザニーニャにがっちりと抱きかかえられたまま、憔悴しているようだった。頬が紅潮している。何とも艶っぽく、そして色気のある表情をしていた。

（やっぱり僕って、熟女が好きなのかな……）

ふとそんな事を考えて、思わず自嘲の笑みを浮かべてしまう。これから厳しい戦いになると言うのに、自分は何を考えているんだと、可笑しくなった。

アルクが体験した戦いの中で、もっとも壮絶だった戦い……。それが二十五年のザニーニャとの一騎打ちだった。

†††

「必殺技などと言うものは、放ったときは終わりと言うことだ。故に、技の名前など必要ない！」

ザニーニャの手のひらから黒い光が放たれる。

「くぅ!!」

アルクはクレイモアを構えて横に転がる。

二十五年前のザニーニャとの戦いは、疲弊しきった状態での玉座の間における戦闘であった。

アルクの冒険の中で、もっとも熾烈な戦いとなったのは、この若き日のザニーニャとの戦いだった。

「こっちだって技の名前なんて考えてない!!」

クレイモアを一気に振り下ろす。

バァンっと玉座の間の床が崩れる。

「よくぞここまで力を高められる。確かにその力なら、俺の防壁も砕けるだろうな！」

飛び散る瓦礫を避けながら、ザニーニャが笑う。左手はズボンのポケットから出してはいない。たやすく避けられるという意味だった。

クイーンは玉座に座り、その戦いを眺めていた。

当初は興味なさそうな顔だった。だがアルクが念気の力を増大させてクレイモアに闘気を纏わせた事から、身を乗り出して熱心に見つめるようになっていた。

もっとも、必ずしも戦いの熾烈さに興味を持っていたわけではなく、九歳の乙女としてアルクにときめいていたというのが大部分の感情ではある……。

アルクは最後の力を振り絞り、念気の増大を行っていた。

この古の女王の城を訪れる前に習得した、勇者だけが使える技だった。魔族が持つ防壁を砕くためには、アルクの念気の力を注ぎ込んだ武器を使うしかない。

想いの力……成し遂げたいと思う強い心を具現化する能力が念気と呼ばれるものだった。アルクはその力を武器に宿すと同時に、一時的にその能力を増大させる事ができた。そうすることでザニーニャのような高位の魔族の防壁すらも打ち砕く力を得られる。

「いい輝きを放つ剣だ。だがまだ足りないことがある」

ザニーニャは口元を歪ませて笑うと、一気にアルクとの距離を詰めた。

ヒュンっと空気を裂く音が辺りに響く。

アルクは力を貯めながらクレイモアを構えた。闘気が宿るその刃が、アルクに向けて飛んでくる黒い光りを弾く。

「足りないのはこういう事だ！」

「うぅ!!」

ザニーニャが低い位置から一気にアルクに近づくと、その脇腹に拳を突き込んだ。

ドンっという衝撃音と共に、アルクの身体が一瞬だけ宙に浮く。

「大げさな攻撃よりも堅実な小技の積み重ねって言ってな！」

逆の拳がアルクの頬を捉える。首を横に吹っ飛ばされながらも、アルクはクレイモアを振る。

「へっ！　そんな弱点まみれの技なんて！」

（弱点……!?）

アルクは一瞬だけ思考が、戦いとは別方向に向いてしまう。

自分の会得した念気を増大させる技の弱点……!?

「くっ!!」

一瞬の気の迷いが、アルクに隙を作る。

横一閃に宙を切り裂くクレイモアの刀身を、下から突き上げるように蹴るザニーニャ。

「くわぁっ！」

跳ね上がる剣の中部を左手で押さえるように身体をかばいながらも踏み込んでいくアルク。

ザニーニャもまた、その刀身を拳で押さえ込むと、息を吐く。

「やるじゃねえか、童貞!!」

「うるさい！　雑食!!」

レンレラングラントの城下の地面が揺れる。

アルクの振り上げたクレイモアに闘気が宿る。

念気の力を高めるために、アルクは全身から気を放出して刀身に宿す。

「つああああぁ！」

踏み込みながらクレイモアを大きく振ると、その切っ先が地面をたたき割る。

オールバックの髪の毛を数本だけ乱しながら、ザニーニャは素早く避ける。

ザニーニャは二十五年前のあの日と同じように、クレイモアの刀身を蹴り上げると、後ろに飛び退いた。

「ほう、いささかも力は衰えていないようですね。安心しましたよ」

ザニーニャはエナメルの靴を鳴らしながら地面を踏ん張ると、ゆっくりと上体を起こす。ミュを抱えたままだというのに、華麗なほどの体捌きだった。

「そう言えば、その念気の力を増大させるその技ですが、名前は考えていないのですか？」

乱れた数本の前髪を右手で撫で付けると、ザニーニャは軽い微笑みを混えながらそう言った。
アルクは汗で額に張り付いた前髪をかき上げながら答える。
「二十五年経ったって言ったって、あの戦いの後はずっと眠っていたんだ。そんなヒマなんかなかったよ」
闘気を纏ったクレイモアを構え直し、アルクはザニーニャを見つめた。
「それは残念です」
「残念？　どういう事だ……！」
すでに数十回に渡る鍔迫り合いで衝撃波が広がり、辺りの建物の壁を壊していた。
ラスニスはアルクとザニーニャの戦いをじっと眺めていた。その激しさに圧倒され、ただ立ちすくんでいたのだ。
（……あまりよろしくない状況ではありますね）
中心部に向けて攻め込んだフォレストジャイアントの事も気になっていた。
騎士団を押さえこむことはできたのかも知れないが、こうしてアルクたちの一団はザニーニャまで迫ってきていたからだ。
（まあ、目的は果たしたわけですし、意外な収穫もあったのですから、そろそろ……）
ザニーニャの懐には一冊の古文書があった。金竜が街を襲撃した混乱に乗じて、城に潜入していたのだ。
「つあああああぁ！」
ラナが壁を蹴りながら飛び上がり、ハルバードの重い一撃を与える。念気を含んでいない通常の武器なので、ザニーニャは、まるでハエでも叩くかのように容易くその戦斧部分を手のひらで弾いた。
体勢を崩したラナの背中を飛び越えてラスニスが突進する。二本の剣を交互に打ち下ろしながら、ザニーニャを攻撃する。当然、ラスニスの攻撃も容易く弾かれるが、本命はこれではなかった。
「このぉぉぉぉ！」
「ぬぅ！」
アルクのクレイモアの一撃がザニーニャを捉える。片方の手に蛇を巻き付けて魔法の加護を張り巡らせ、クレイモアを弾いた。
「……ほう、少しばかり油断していたとはいえ、はしゃぎすぎですよ」
ザニーニャの蹴りがアルクの足を払う。アルクは地面に転がりながら、剣を振る。
剣に宿った闘気が辺りに巻き散らかされながら、ザニーニャを追い詰めていく。
「よくもまあ、それほどまでに迷いなく剣を振れるものです。こちらには、ほれ、この通りの人質がいるのですよ」
クレイモアの先端がザニーニャの上着の端を斬る。糸くず程度だったが、スーツの切れ端が舞う。
「僕と本気でやり合いたいんだろ!?　だったらミュを離せ！」
「バカですか、貴方は……」
ザニーニャはやや呆れながら後方に飛ぶ。
アルクもザニーニャを追いかけながら、地面を蹴った。クレイモアを大きく振り、一太刀、二太刀とザニーニャを攻撃していく。
ミュを傷つけずにザニーニャを攻撃するのは容易ではなかった。それでも渾身の一撃を加えようと、アルクは果敢に大剣を振り回した。
剣先から飛び散った闘気が光の軌跡となり、連続した円形模様を作り出していく。その隙のない剣先の動きにラスニスも見とれていた。
アルクの剣技の挙動は連続してつながり、ザニーニャに襲いかかる。
「……なるほど」
ザニーニャはついに金竜のいる区画まで後退させられていた。
「しかしまあ、貴方はやはりバカです」
ザニーニャの後ろに金竜が聳える。
六枚の羽を開き、口を大きく開けてアルクを威嚇していた。
「グラシャルクドラゴン……！」
ラスニスはアルクの後方から走り込みながら、ザニーニャを攻撃する機会を伺っていた。
だが気迫の籠もったアルクの動きに圧倒され気後れしていたのだ。
ラナもまたアルクの連続した大剣の舞の前に助太刀のタイミングを見つけられず、徐々に後退するザニーニャに合わせて金竜へと迫っていた。
街の郊外にそびえる巨大な金色の竜。
ザニーニャのインクバスの力によって、色欲に狂わされ、自我を失っていた。
「あれは……体液？」
金竜のすぐ下にまで接近したラスニスは、その股の間から垂れ出す汁を見付ける。それは金竜の陰部から垂れだした分泌液だった。
その汁は地面に落ちると同時に煙を放ち、魔物へと変化した。ブラックゲイルは金竜の膣液から生まれた魔物だった。
「ぐっ……！」
金竜はラスニスを見付けるとブラックゲイルを向かわせると同時に、自分も上体を下げて彼を威嚇した。
ラスニスは完全に足がすくむ。
唸る鼓動。
荒ぶる瞳。
本来の金竜とはかけ離れた正気を失った目だった。
ラスニスはその眼前に、ふさふさとした金色の毛に隠れた乳房を見る。
紛れもなく金竜は雌だった。
「バカ！　避けろ！」
ラナが飛び込む。ラスニス目がけてブラックゲイルが突進して来ていた。
ラナに抱えられて地面に転がるラスニスの後ろから、ブラックゲイルを切り払いながらアルクが走る。
アルクはクレイモアに一際大きな闘気を宿すと、金竜の腹を目がけて振り下ろした。
バァッっと稲妻に似た光りが広がる。
「まだ金竜はやらせませんよ。まだまだ頑張ってもらわないと！」
ザニーニャの拳がクレイモアと衝突していた。

「二十五年前の答えあわせをしましょうか」
「なに……!?」
「この技は弱点だらけです。滅び行く技には名前が必要でしょう……!」
ザニーニャは右の拳でクレイモアの刀身を押さえながら、逆の方向から膝蹴りを刀身の根本に加える。
パキッ……と甲高い音を立てて、クレイモアが砕ける。
「これが弱点ですよ」
ザニーニャはマントを広げると、ミュを抱きかかえたまま宙に浮く。
「ううぅぅ……離して……離してください!」
「ミュ!」
暴れるミュを蛇によって締め付け、押さえながらザニーニャは手のひらから黒い光を放った。アルクはその光を避けながら、何とかザニーニャを追う。
だがその時、金竜がアルクに向けてブレスを吐いた。
首を下げ、鼻先がアルクの眼前にまで接近する。
(しまった!)
ザニーニャに気をとられて、アルクは金竜の位置を読み間違っていた。
「くぅ!」
慌ててクレイモアを構える。
折れた刀身に宿した少ない闘気で、何とか金竜のブレスを弾こうとする。だが距離が近すぎた。何より根本から折れてしまったクレイモアに宿った闘気は、一瞬にして消失した。
「くぅぅぅぅ……やられる……!」
ブウゥ……と熱線が地面を走る。
少し遅れて砂煙と突風が襲う。
ラナとラスニスは路地に飛び、かろうじて金竜のブレスを避けた。だがアルクはまともに浴びてしまった。
「アルク!」
ミュが頭上から叫ぶ。
砂煙の中に人影が見えた。
アルクは熱と風によって吹き飛ばされたかと思っていたが、無事だった。



「……これは」
アルク自身もその存在を忘れていた……左手に巻き付けられているブレスレッドが光り輝いていたのだ。
あの日……二十五年前に古の女王の城に乗り込む前にイコリアの街で小さな少女からもらったものだった。
花と草を編んで作られたブレスレットは、二十五年経った今も枯れることなく確かな色彩を放っていた。
(あれは……)
金竜は戦いの最中に、一瞬だけ正気を取り戻す。アルクが左手に巻いたブレスレットには心当たりがあったからだ。
その瞬間、衝撃が金竜を襲う。
「ロフ!?」
バッシュに護衛されながら遊撃に来たのはロフだった。
数人の兵士が身長ほどはあろうかという長い筒状の武器を構え、金竜を狙い撃っていた。
(ほう……装魔鋼による飛び道具の開発に成功したのですか……おもしろい……)
ロフの指揮する部隊は金竜に向けて弾を発射した。防壁に守られている金竜だったが、その威力に体勢を崩しながらたじろいだ。
(まあいいでしょう。今日のところはこんなもので……)
金竜は六枚の羽を広げて空高く舞い上がる。
ザニーニャもまた、ミュを抱えたまま空間転移を行い消えていった。
【次回に続く】

TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー　第5回

東京マニアックメゾン

新しい入居者登場！ あなたは占いを信じますか!?

上の見出しを読んで「新人と占いの間になんの関係があるんだ？」と思った方も多いのでは。でも、仕方ないじゃないですか。初めて聞いたときは私も驚いたけど、ウワサの新担当はちゃんと修行を積んだ本物の占い師なんですから！

ルイ：今月からこちらのマンションに入居することになった新担当のルイです。よろしくお願いします。

ハル：おー、来た来たルイちゃん。よろしくー♪

中川：こちらのマンションにはどういったご縁で？

ルイ：ハルさんの紹介です。それと、タロットでここを占ったらいい結果が出たというのもありまして。

リューヤ：というわけで、ルイさんには来月からスタートする占い専門の新コーナー「ゲー占（げーせん）」を担当してもらいます……で、占うって、何を？

ルイ：それこそ投稿があればなんでも占いますよ。投稿者様とゲーム&アニメのキャラとの相性とか、胸が何カップの女性と付き合うのが一番いいかとか（笑）。以前、そういう依頼を受けて占ったことがあるんです。

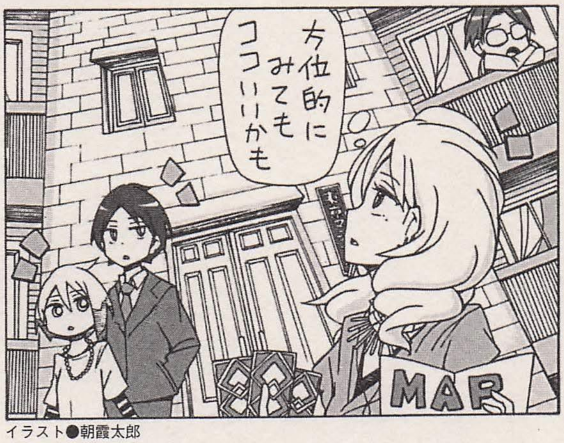
中川：占い師も大変なんですね。で、リューヤさん、そろそろこっちのほうも発表をお願いします。

リューヤ：了解。えー、中川さんはここ1カ月で仕事の環境が大きく変わり、以前より忙しくなってしまったため、今月で当マンションを去ります。

中川：すいませんが後は任せました。

一同：えっ!?　あ、長い間お疲れ様でした！

リューヤ：……とまあ、悲喜こもごもの発表も終わったところで読者コーナーの内容説明を……って、もうスペースがない!?　ええい、説明は左の欄外で！



イラスト●朝霞太郎



▶宮城県　リッチー・ロート様：106：震災後に届いたおハガキ。現在はお母様の実家に避難中とのことです。本当に無事で何よりでした!!



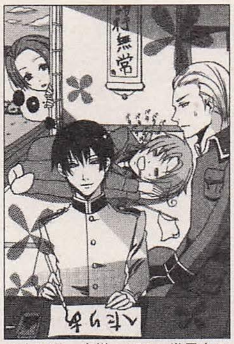
▶千葉県　ジャンク様：302：えーと……改造手術を行うための機材を持ち歩いていたけど、ネジが足りなくて使用できなかった、とかかな？



▶鳥取県　LIME様：603：『TOA』のイオンとピカチュウの声優が同じというネタ。『ワンピース』のチョッパーも一緒だったりしますが。



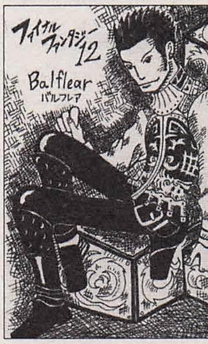
▲栃木県　青空狼様：205：まあ、時間はどうしてもね……。仮に震災前に戻って地震が来ると予言しても、誰も信じない気もするけど。



▲大分県　也様：109：世界中の人が『ヘタリア』を好きになれば、とのことですが人気ですよ。詳しくは「海外の反応」でググるべし。



▶埼玉県　ビシャえもん様：505：フロア対抗ジャンケン宛ですが、気合いが入っていたのでこっちで採用。ジャンケンの結果は129ページで。



▶愛知県　ウジサト様：303：バルフレアの髪って黒かったっけ、とか野暮なツッコミは置いといて。空賊らしくワイルドな感じでいいですね！



▶神奈川県　木賊みどり様：501：仮に効果があっても、軽くなるのはバッグだけだったりして。それはともかく、最後のコマにちょっと萌えた。



◀広島県　アクダマゲク様：204：前号のおハガキに「目の間が離れてきた」とコメントしたのですが、それに対するゲク様の返答がこちら。「目が離れているのなら、元々離れているキャラクターを描けばいい」とのこと。発想の転換が見事でした！



▶秋田県　こーさかまつみ様：607：元はエイプリルフール企画だった作品がホントに発売されるとは。世の中何が起こるかわかりませんなあ。



▶栃木県　前田ヨースケ様：506：『ポップンミュージック』も息が長いシリーズですよねー。初登場からもう13年も経つんだなあ……。



▶千葉県　神取ルキュ様：306：私も些少ではありますが赤十字に募金させていただきました。一日も早い復旧を心からお祈り申し上げます。

★最近PCが勝手に落ちるので今回は投稿できないかと思っていたのですが、なんと父が鉛筆と絆創膏を使って直しました。　三重県　黒衣様：310　（リどうやって!?）

えー、では改めまして。当ページは、ゲームやアニメをはじめ、スポーツ、アイドルなどさまざまな趣味のマニアが集うマンション、という設定の読者コーナーです。オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったおハガキやメールを129ページの「投稿のお約束」を参考にして各コーナー宛にお送りください。なお、採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛がこもっているかどうか。文字ネタの場合は単におもしろいかどうかで判断していますので、お気軽にご投稿ください。（リューヤ）

管理人■リューヤ
当ページのメインライター。新人も増えて新しい仲間がポ（略）。

B101号室住人■ハル
新たなコーナー担当も加わって、ますますメゾンを盛り上げます！

謎の0号室住人■中川大明
今年の花粉症はやばかったです。完全に風邪と同じ症状でした。

B102号室住人■ルイ
今月から入居させていただくことになりました。お手柔らかに♪

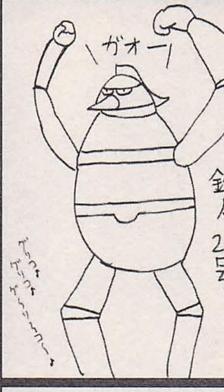
学生時代から、学級委員や班長といった「人の上に立って指導する」立場を避けて通ってきた筋金入りの引っ込み思案（ただの面倒くさがりという説も）の私。占い師として活動していた頃は、「先生」と呼ばれることにかなり抵抗がありました。そんな私が今、憧れているトップポジションは「座長」。普段の生活の中であまり使われることはないですが、言葉の響きだけで十分私を惹きつけるのです。優雅で雅、日本的な美しさを連想させる言葉、それは「座長」。ああ、今宵もまた、「座長」への憧れに身を焦がすのです。（ルイ）

この号が発売されている頃には、もう過去のお話になっているかと思うのですが……。4月の某日に、以前働いていた秋葉原のメイド喫茶で、1日限定のお給仕をすることに！　といっても、メイドさんではなく男装ギャルソンでのお仕事です。2年前にお店を卒業して以降、なかなか秋葉原に行く機会も減ってしまったので、すごく楽しみにしてます♪　さすがに人前に出るお仕事なので、1日限定だからと気を抜かず、見苦しい姿をさらすことがないよう、ランニングに励む日々です。……なんとも涙ぐましい（笑）。（ハル）

超うろおぼ絵

担当ハル

ついに始まりました♪　超うろおぼ絵!!　個人的に、すごくお気に入りのコーナーだったので、復活がうれしいです。新規投稿者さんも増えて、よりパワーアップしましたね。ライターのルイちゃんも仲間入りしたことですし、新たな入居者様、大歓迎☆　イラストのお題も自由なので、これから投稿を考えている方も、気軽に参加できるコーナーなのではないでしょうか。みなさんの個性が爆発するのを楽しみにしていますよ〜！　そして、ある意味自分の首を絞める発言なのですが……。いつぞやのように、私もうろおぼ絵にチャレンジしてみたくなりました。ハル宛のお題も、思いつくままハガキに書いていただけるとうれしいです（笑）。



▶静岡県　壱五屋毒蛙様：504：ルイちゃんが、これまんまじゃないですか！　ってすごく食いついていましたよ（笑）。個人的には手の握った感じがリアルで好きです。これぞ、うろおぼ絵といった1枚ですね〜♪



▶兵庫県　アルタイゼン様：209：最小限のタッチで、特徴を最大限に表現する。これぞうろおぼ絵の極意ですよね。さすがのクオリティです。しかし、……セリフがシュールすぎる（笑）。ポ○ヨみたいでかわいいです。



▶茨城県　バンカー様：702：貴重な初投稿をうろおぼ絵に投じていただきありがとうございます（笑）。再現性高い……!!　当時、友人の家で手にタコができるほど熱中したっけ。ガイルとか完ぺきじゃないですか！



▶石川県　たての様：309：「まどか★マギカ」をよく知らなかった私……。今までよく避けてこられましたね、と冷静なツッコミを担当編集からもらいました（笑）。今からでも遅くないですよね……チェックしてきます！



▶京都府　シーエム様：401：懐かしい……!!「ミンキーモモ」は来年で30周年を迎えるみたいですね。髪の毛の色がピンクなところがまた乙女心をくすぐる……。空モモ、海モモという通称があるのを初めて知りました。



▶静岡県　カズさん様：608：なんとも絶妙なポイントをつく作品です。「相棒」はまわりの刑事さんがいいキャラしてますよね♪　というか、みんな右京さんのこと好きすぎるだろう！　と思わずツッコミたくなる……。

ハルの談話室

担当ハル

まずはじめに、東北地方太平洋沖地震で被災されたみなさまに深くお見舞いを申し上げます。マメゾーを担当させていただいて、ここ最近あらためて感じたことがあります。それは、投稿してくださるみなさんとのつながり。あれから、余震も続き、ニュースでも各地の情報がテロップで流れていますが、いかに自分が多くの地域の方とつながっていたのかと実感しました。大変な時期ではありますが、この談話室でのひとときが少しでも明るく、楽しいものになるようにいっそうがんばっていきたいと思います!!

■「この間やっと『闘真伝』と『無限のフロンティア』シリーズの2作品を中古でゲットしました。『闘真伝』の特典DVDに収録された音声ドラマでは、男性キャラの温泉でのアブない（?）シーンで爆笑したり、カーマインがボスキャラの来訪者になってしまい、最後はトウジの腕の中で消えていくシーンに泣きそうになりました。（CGの映像で）続編では、カーマインが帰ってくることを願ってます。むしろ全員（13人）出してほしい」

（長野県　美倖ゆうあ様：406）

『闘真伝』のマンガを連載されていた、天空すふぃあさんがキャラクターデザインを手がけている乙女ゲーム『あさき、ゆめみし』を今プレイしてます（笑）。キャラが好みなのと、声優陣が豪華なのもあって、個人的にとても気になります。

■「女性入居者（投稿者）さんに質問があります。女性ゲーマーにもギャルゲーが好きな方が多いとお聞きしましたが、どういうところに惹かれて購入&プレイされるのでしょうか?」

（京都府　シーエム様：401）

かわいい女子ほど実はギャルゲー好きという傾向にある気がします（周りの友人を見る限り）。彼女たちいわく、やはりシナリオの質と、絵の美麗さが重要とのこと。みなさんはいかがでしょう?

■「出先で麻雀ゲームをやるうら若き乙女（笑）ってアリですか?」

（三重県　まめこ様：402）

麻雀ができるのって尊敬します。強ければ強いほど……！　私はルールすらよくわかっていないので、むしろうらやましいくらいです。若い女性が麻雀ゲームをする図がギャップ萌えだと思います！



▶静岡県　壱五屋毒蛙様：504：動揺っぷりが伝わってきて噴きました（笑）。こうしてジリジリとページが増えて、ゆくゆくはカラーを……！



▶群馬県　ハル様：104：ぬおおおお激しく同意です!!　戦国ステキ夫婦に、最近尋常じゃないほど萌えております。浅井夫婦も好きですー!!



▶大阪府　岡周二様：507：『ニンテンドッグス』を触ったときに、私も同じ感想を持ちました。見るのと、実際に触るとやっぱり違いますよねぇ。



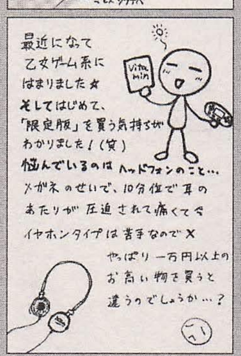
▶鳥取県　朝倉夜壱様：408：実は私も、3Dと聞いて、本当にSF映画のように、360度にキャラが浮かび上がるものだと思っていました。



▶秋田県　こーさかまつみ様：607：私はもはやフラグと信じて疑ってません（キリ）。世界観もキャラもステキですよね。引き込まれます……。



▶広島県　あーにゃ様：703：初投稿ありがとうございます♪『スタドラ』ゲームも楽しみですよね。ミセス素敵☆　個人的にはヘッド愛です。



▶北海道　りるる様：510：私もイヤフォン買い換えたのですが、たしかに値段は高くても性能には代えられないことを身をもって痛感しました。



▶東京都　阿部逸人様：308：ハムスター用のベッドに綿を詰めて、ベッドを作ってあげるとあったかですよ。1人暮らしでも飼いやすいかと！

★東京マニアックメゾンはみなさまのご協力で清潔に保たれています。　石川県　かおる様：304　(リ)むしろ本誌で一番のヨゴレページだと思う。メインライターのせいで）

先日、hideの楽曲を使ったロックミュージカル「ピンクスパイダー」を観賞してきました。昔からhideの曲が好きで、元気がないときは決まって彼の曲を聴いています。公演は、途中震災の関係で中断を余儀なくされていたのですが、再開を待っての観劇でした。空席が目立つなか、パワフルなパフォーマンスを見せるダンサーさんや、生演奏するバンド・defspiralの姿にとても感動しました。おなじみの曲が、ときにジャズアレンジだったり女性の合唱だったりとさまざまなアレンジでよみがえるステージはまさに圧巻でした。（ハル）

新担当のルイさんが、どんなふうに占うのかの見本になればと思ってリューヤの仕事運を占ってもらいました。「現在、表面的には穏やかに見えるが内面は荒れていたり、バランスを取ることで精一杯というような、アンバランスな均衡状態を保っているカードが出ました（ソード2）。ですがこの先、力があるよき上司や男性との出会いがあったり、自身も野心的にさらなる高みを目指していける、というよい意味合いのカードが出ました（キングオブペンタクル）」とのこと。前半は当たってるし、後半はBL臭がするし、どうなんだ私は（笑）。（リューヤ）

★この震災で会社の引っ越しの話は延期になるのですか？　愛知県　イナケ様：101　（リ）何も聞いてないから予定どおりやるんじゃないかな？　大きな被害もなかったし）



▲大阪府　岡周二様：507：防具が臭うので剣道部はちょっと。弓道部あたりでどうでしょうか？


▲北海道　りるる様：510：前号でも欄外ネームで土下座しましたが、改めてごめんなさいっ！


▶埼玉県　堀田ぬか様：307：「みなみけ」で私のお気に入りの2人。最新刊の8巻でも結構暴走していてよかったですね、カナと保坂は。

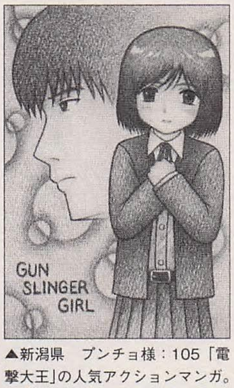


▶静岡県　瑠璃丸様：604：「いつも思うんですが、トトリの胸が不憫すぎます」とコメントが。いーや、貧乳はステータスだ！　希少価値だ！


▶静岡県　カズさん様：608：前号の特集ページを読んで『TOW　RM3』のカノンノを描いたとか。こういう反響は嬉しいですね。

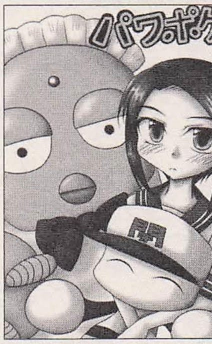


▲神奈川県　水井しろ様：601：主人公に動きがあっていいですね。こういうの見てると元気が出る。



▲新潟県　ブンチョ様：105「電撃大王」の人気アクションマンガ。雰囲気が少女マンガだなあ（笑）。


▶高知県　ミモ様：103：『ラストストーリー』のカナンをミュシャ風に描いてみた、とのこと。枠の装飾が凝ってますね、まるでタロットみたい。



▶神奈川県　白色レグホン様：203：『パワポケ13』ですね。冴花ちゃんのかわいらしさ以上に、後ろのジナイダの存在感が強烈すぎる（笑）。



▶三重県　黒衣様：310：『TOX』のエリーゼにひと目惚れしたとか。それはわかるが、ティポがかわいいという意見は個人的にあまり（笑）。


▲埼玉県　星空様：305：そう言われても仕方ない色だよね、あのベレー帽は。


▲石川県　たての様：309：受験に合格したとのこと。おめでとうございます！



◀大阪府　遠野いずみ様：108：元ネタは、日本の神様を独特のタッチで描いた絵本。本当は癒し系だけど、遠野様が描くと萌え系に見えるな。


▲東京都　抹茶ナイト様：107：「プリキュア」シリーズの最新作ですね。左下のハミィのポーズがちょっと笑えました。



▲東京都　阿部逸人様：308：「よくも様どしたん？」とコメントがあった。ツイッターを見ると就職活動で忙しいみたいですね。

「レベルE」のアニメ化に歓喜し、「HUNTER×HUNTER」の連載再開を心待ちにしている富樫先生ファンの1人です。連載が始まったときは、まだ自分も若かったなぁ……と感慨に浸ることもしばしば。登場人物たちのようにオーラを操ることに憧れ、実際に水見式にチャレンジした方もいらっしゃるのではないでしょうか？　私の友達は水見式を試してみたところ、後ろから物が落ちてきたそうで、「これは特質系ではないか」と大騒ぎ。ちなみに私が欲しい能力は、もちろんネオンちゃんの「天使の自動書記」です！（ルイ）

真ゲームの素

担当　中川大明

私はケチです。……いえ、そういうと人聞きが悪いので、「節約家」とか「経済感覚が敏感」とでも申しましょうか。「ネガポ辞典」だと「やりくり上手」になりますね。あ、どうでもいいですか？

で、そんな私が最近気になったのが、任天堂の公式サイトにあった以下の文言。「ニンテンドーポイントプリペイドカードはニンテンドー3DSではご利用いただけません。ニンテンドー3DSでも利用可能なニンテンドープリペイドカードを後日発売予定です」

実を申しますと、ネット通販の「あとちょっとで送料無料」なんてときに買ったのが数枚ありまして、それがまだ未使用なんですよねぇ。いやあ、3DSでも使えるもんだとばかり思ってました。うーん、WiiやDSiで欲しいのは、あらかた買っちゃっているんですよねぇ。

これってクラブニンテンドーの3DSのシリアルナンバーの桁数が増えたことなんかも関係あるんですかねぇ？　あと少々難しい話ですが、資金決済法といった法律も関係しているのでしょうか？

なんであれ、このあたりのことも来月には発表があるのでしょう。それまでは未使用のまま、とっておこうと思います。

さて、最後にひとつお知らせ。私は今回をもちまして「マメゾー」を「卒業」となります。設定的には「退去」でしょうか？　まあ、「老兵は死なず、ただ消え去るのみ」が適当かもしれませんが。

ありがとうございました。みなさんの人生がすばらしいものでありますように。

●腹筋ド〜ン!!

ビリーさん、ちょっと太った？（タモリ風）「東日本大震災は、確実に3DSの売り上げに影響しますよね？」

（石川県　かおる様：304）

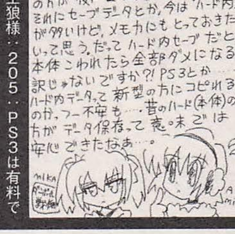
「計画停電や節電の影響で、携帯ゲーム機の売上が伸びるのでは？」なんて話もありますね。なんであれ、影響は絶対にあるでしょう。「前回、〝死ね〟とか〝つぶれろ〟とかは好ましくないと言っておられましたが、「リア充、爆発しろ」もやっぱり駄目でしょうか？

（茨城県　のけもの様：102）

こういうのって使い方じゃないですかねぇ。そこだけ抜き出すと、全体の意味がまったく逆になっちゃうことだってありますし。言い方なのかなぁ、と思います。難しいですけど。



▶埼玉県　堀田ぬか様：307：私は逆にガラケーの文字入力が遅くて遅くて。慣れですかね。



▶栃木県　青空狼様：205：PS3は有料でネット上にセーブデータを預けるサービスも。



マンガ●菅花純（編注：結局プレゼントを贈る形になってますな。お疲れさま）

新しくマメゾーにやってきたルイちゃん。ミステリアスな見た目に反して、「美味しんぼ」について熱く語ったり、4月から始まるアニメでは断然「カイジ」推しだったりと探れば探るほど渋い魅力がたくさん出てくる人なので、ぜひみなさんもいじってください（笑）。彼女は占いが得意なので、私も近々占ってもらおうかなと思っております♪　新しく始まるゲー占のコーナーもどんな内容になるのか今から楽しみです。ルイちゃんはギャルゲーや女性声優さんにも詳しいので、コラムのネタも気になるところ☆（ハル）

今月も欄外文字ネタコーナー、はじまるよ～。■「略してマメゾーって、『おとめ妖怪ざくろ』の豆蔵を思い出しました」（栃木県　前田ヨースケ様：506）気になって「豆蔵」で検索したら、全国の豆腐屋さんとコーヒー専門店が大量ヒットした件。なんてこったい。■「東北が大変な今こそ、みちのくボンガーズに頑張ってもらいたい」（石川県　かおる.様：304）みちのくプロレスにもね。がんばれサスケ。■「編集部のみなさま、地震大丈夫でしたか？」（神奈川県　白色レグホン様ほか）人的被害はゼロ、編集部の入っているビルも無事でした。ご安心を。　（リューヤ）

大喜利の宴

担当 リューヤ

今月のお題

一度でいいから見てみたい○○（キャラ名）が××するところ

いよいよ始まりました新コーナー「大喜利の宴」。お題に沿ってネタ回答を返していくという、日曜夕方のテレビでおなじみのアレでございます。それではさっそく、右のお題を元に練り上げられた記念すべき第1回目の投稿を紹介していきましょう！

■「一度でいいから見てみたい、『夢喰いメリー』のエロい夢」（新潟県　夕飯まみれ様：509）

なるほど、そう来たか。女性読者の手前、内容に触れるのは避けますが、最初に載せた時点で私の意見はお察しください（笑）。

■「一度でいいから見てみたい、ラオウが土下座をするところ」（静岡県　ピンク玉様：404）

うむ、似合わん（笑）。生涯に少しも悔いのない人ですからねえ。ラオウとバルバドスと海原雄山は土下座しちゃダメだな。

■「一度でいいから見てみたい、ピーチ姫がマリオを助けに行くところ」（京都府　シーエム様：401）

そんなアナタに、DS『スーパープリンセスピーチ』をオススメ。クッパにさらわれたマリオたちをピーチが助けに行く作品です……。そういうのを任せられる配下の騎士とかおらんのだろうか（小声）。

■「一度でいいから見てみたい、テレビ東京の社長が地方に謝罪するところ」（東京都　阿部逸人様：308）

そういえば先日謝罪してましたね、震災直後のタイミングでニュースではなくアニメを放映したことを。地方相手ではなかったけど。

■「一度でいいから見てみたい、リューヤさんがエロゲー買うところ（ネット通販ではなく）」（兵庫県　アルタイゼン様：209）

今月は2本、『穢翼のユースティア』と『大帝国』を店頭予約しておりますが何か（笑）。エロゲー雑誌の「電撃姫」でも記事書いてるので、そんなのは何度もありますとも、ええ。

■「一度でいいから見てみたい、碇シンジと綾波レイが漫才するところ」（石川県　かおる.様：304）

ツッコミはどっちがやるんだろうなあ（笑）。テレビ版最終話に出てきた学園エヴァ版のレイをツッコミに起用したいところですね。

■「一度でいいから見てみたい、糸井重里さんが『MOTHER』の新作を出すところ」（埼玉県　星空様：305）

あー、それは素直に見てみたい。あと個人的には、徳川埋蔵金を掘り出した瞬間も見たかったなあ……。ネタ古くてゴメン。

■「一度でいいから見てみたい、三波春夫がアニソンを熱唱するところ」（茨城県　のけもの様：102）

「ルパン対複製人間」の〝ルパン音頭〟、「クレヨンしんちゃん」の〝しんちゃん音頭〟、「スーパーヅガン」の〝ジャン・ナイト・じゃん〟……結構歌ってますね。ああ、最後に書いた曲は三波春夫が唯一歌ったラップ曲で個人的に超オススメです。

地震があったり、仕事があれこれ重なったりと、ここ1ヵ月ほどいろいろとバタバタしていてまったくゲームに触れていません。担当編集を介して手に入れた『偽典・女神転生』も、封も開けずに積まれたままだったりします。ゲーム誌ライターのくせにそれでいいのか、と思わないでもないけど忙しいんだから仕方ない。そんななか唯一楽しめたのがサッカー日本代表とJリーグ選抜のチャリティマッチでした。さすが三浦カズ、歳は取っても貴方はキングだ、と柄にもなく感動。私もあんなカッコいいオッサンになりたいものです。（リューヤ）

住民参加ゲーム第一弾！

フロア対抗ジャンケン 結果発表

同じフロアの住民（＝RNの3ケタ目が同じ投稿者）同士でチームを組んでジャンケン大会をやろう、という読者参加企画。グー、チョキ、パーのどれを出すかを投稿していただき（投稿のなかった部屋はランダムに決めました）、上下の部屋の人と勝負して勝ったら＋1、負けたら－1、あいこなら±0……といった形で計算して最高点のフロアが優勝、というシンプルな内容のゲームでした。その結果は左の通りで、4Fチームが優勝という結末になりました。おめでとうございます！　というわけで、RN401～410の投稿者様のうち、ジャンケン投稿をしてくれた人には特製グッズをお送りします。ああ、それとジャンケンに飛び入り参加してくださったかぜりきろ様はRN610、さぶれーぬ様はRN701となりますのでよろしく。で、次のゲームは何をやるかですが……まだ決まっていないので、ゲームのアイデアがありましたらぜひ投稿してください。わりと切実に。

優勝は4階チーム！　得点の詳細は下をご覧ください！

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計
7F	パー +1	グー ±0	グー +2	グー −1	グー +1	パー ±0	パー +2	パー −1	グー ±0	チョキ ±0	+4
6F	グー −1	グー +1	チョキ −1	パー +1	チョキ −2	グー −1	グー −1	チョキ +2	パー +1	グー +2	+1
5F	グー +1	チョキ −1	チョキ −1	パー −1	グー ±0	グー ±0	グー ±0	パー −2	パー ±0	チョキ −2	−6
4F	チョキ −2	チョキ −1	グー +2	チョキ ±0	パー +1	グー +1	グー +1	チョキ +2	パー −1	グー +2	+5
3F	グー ±0	グー ±0	チョキ −2	グー ±0	パー +1	チョキ ±0	チョキ −1	パー −1	チョキ +2	チョキ −1	−2
2F	パー +1	パー +2	グー +2	パー +2	グー −1	パー −2	チョキ −1	パー ±0	パー −2	チョキ +1	+2
1F	パー ±0	グー −1	チョキ −2	グー −1	グー ±0	チョキ +2	グー ±0	パー ±0	チョキ ±0	パー −2	−4

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、郵便番号、ペンネーム、RN（ルームナンバー）、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えて下の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタや上下の欄外コラムなどに採用されるかもしれないので、気合いを入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安となっておりますが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、気軽に投稿してもらえれば幸いです。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合は、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、掲載時に端が切れたりしますので要注意。イラストの拡張子はJPGやBMPなど一般的なものでお願いします。また、1通のメールにイラストやネタを複数まとめる際はメール容量6MBを上限の目安とし、それ以上のサイズになる場合はZIPで圧縮してください。なお、住所や氏名などの必要記入事項はメール本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約可能。その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと裏写りして掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要事項は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

●RN（ルームナンバー）について

メールやハガキが採用された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈！　これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。ちなみにRNはマンションの部屋番号を想定していまして、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで、11人目からは201（2階の1号室）～210（2階の10号室）……となっています。

次号から始まる新コーナーはこちら!!

新担当・ルイさんの参加に伴って、以下のコーナーが次号からスタートすることになりました。何か占ってほしいことがある方や、プロの占い師の腕前に興味がある人は、どしどし投稿してくださいね～♪

ゲー占（げーせん）……担当ライター●ルイ

元プロの占い師が、みなさまから寄せられたお悩みを占いで解決していくコーナーとなります。「二次元の嫁、旦那が多すぎて1人に絞れない～！」という特殊なお悩みから、深～い人生相談まで基本的にはなんでもアリですので、占ってほしいことを気軽に送ってくださいね！

投稿募集コーナー一覧

イラスト&4コママンガ掲示板	ゲーム、アニメなどの白黒イラストやマンガを投稿していただくコーナー……なのに、なぜ色を塗ったおハガキが多く送られてくるのか。無言の圧力を感じる（笑）。
ハルの談話室	アニメ、ゲームをはじめ映画や音楽など趣味のことならなんでもOK！　自由にみなさんに語っていただくコーナーです。イラストでのご投稿もお待ちしてます♪
超うろおぼ絵	ルールは1つ。資料などを見ずにイラストを描くこと。お題はなんでも結構です☆　ゲームのキャラや、話題のゆるキャラなど、個性が光る作品をご投稿ください。
大喜利の宴	次回のお題は「もしドラ」にちなんで「○○（キャラ名）が××（書名）を読んだら」で行ってみましょう。どうなるかのヒネったオチを書き添えてお送りください。
ゲー占	星の動きで運勢や相性を出す占星術や、タロットカードを使ってみなさまのお悩みに回答する占いコーナーです。生年月日の記入も忘れずにお願いします。

放射線……気にしてますか？　茨城県　のけもの様：102　(リ)北風の強い日や雨の日は外に出たくないなあ、程度には気にしてます。食材の産地は別に気にならないけど

投稿の締切 5月2日

メールアドレス games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先 〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 マメゾー係

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.131を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校・浪人生 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店 ③電撃オンライン ④その他のインターネット ⑤イベント ⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う ②おそらく買う ③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？ 目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう ④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation ②デンゲキニンテンドーDS ③電撃アーケードゲーム ④電撃魔王 ⑤電撃Girl'sStyle ⑥電撃G'sマガジン ⑦週刊ファミ通 ⑧ファミ通Xbox 360 ⑨ファミ通DS＋Wii ⑩月刊アルカディア ⑪ゲーマガ ⑫Vジャンプ ⑬ゲームジャパン ⑭Nintendo DREAM ⑮週刊アスキー ⑯その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？ 3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしていない ⑥インターネットの情報 ⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.106〜109の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

①【連載】クリエイターのDEEPな履歴書
②【連載】5月のゲーム&エンタメカレンダー
③【特集】ゲームの名言を振り返る
④【特集】「JRPG」の"今"と"これから"
⑤【特集】カプコン、2011年の挑戦
⑥【特集】エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン "十人十色"特集
⑦【特集】Wizardry ～穴があったら潜りたい～
⑧【NO GAME NO LIFE】アルカナハート3
⑨【5月のゲームPickup Interview】AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）
⑩【連載】5月のゲームPreview&Review
⑪【企画】Brink
⑫【企画】テストドライブ アンリミテッド2
⑬【企画】グングニル -魔槍の軍神と英雄戦争-
⑭【企画】ALIENWARE徹底解剖
⑮【企画】「みんなでゲームを遊ぶオフ会」のススメ 前編
⑯【Now Playing!】モンスターハンターポータブル 3rd
⑰【Now Playing!】第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇
⑱【Now Playing!】ファイナルファンタジーXI
⑲【連載】『テイルズ オブ』を創るヒト。
⑳【連載】西村キヌの我得四畳半ゲームス
㉑【連載】5pb.近未来症候群
㉒【企画】『タクティクスオウガ 運命の輪』ファンブック企画
㉓【企画】楽天ブックスでゲームしよう!!
㉔【連載】ピックアップニュース&レポート
㉕【連載】いつでもどこでも基本はダウンロード
㉖【連載】ゲームならPCでやりたいものです
㉗【連載】ゲームセンターの今！
㉘【連載】ゲームでトモダチのコミュニティ！
㉙【連載】iPhone&iPadは通勤・通学のオトモ！
㉚【連載】ゲームス データ スコープ
㉛【連載】新作ソフトスケジュール withピックアップタイトル
㉜【連載】レゲーの花道
㉝【コミック】わたし、猫耳萌子です！
㉞【小説】マグナ・マチュア
㉟【連載】東京マニアックメゾン
㊱【特集】アナタの机見せてください！（クリエイター編）
㊲【旬なエンタメ最前線】アニメ
㊳【旬なエンタメ最前線】漫画
㊴【旬なエンタメ最前線】音楽
㊵【旬なエンタメ最前線】ホビー
㊶【旬なエンタメ最前線】書籍
㊷【旬なエンタメ最前線】デジモノ
㊸【編集部発エンタメ現場主義！】アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!
㊹【編集部発エンタメ現場主義！】東京のダンジョン
㊺【編集部発エンタメ現場主義！】ゆるくて怖い？ 心霊スポット探訪
㊻【編集部発エンタメ現場主義！】今、この「プロレス」がおもしろい！
㊼【編集部発エンタメ現場主義！】買ったから言える「これはいい」
㊽【連載】藤やん・うれしーの悩むだけ損！
㊾【連載】全国G級駅弁
㊿【連載】巻末グラビア

Staff

■編集長 千木良章
■副編集長 野村一真／本多昇
■デスク 宮下雅史／古川朋久
■編集 飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／三輪玲子／渡辺諭
■ライター 伊藤裕章／大野英士／大山卓也（ナタリー）／加藤絢子／川地誠／久保内信行／小嶋勝之／澤田五郎／澤田泰宏／田島勝／田中弘二／田下広夢（伝心柱）／中川大明／中川裕子／中村康明／中山智／西谷恵／西廣智一（ナタリー）／長谷川暢俊／東芦谷恵／801ちゃん／山口剛史／山村龍／芳野裕生／渡辺一史／渡部真巳
■編集補助 保坂真優美／森田留衣
■デザイン 杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高橋デザイン事務所／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン 外崎久雄／高野裕靖／林久平／松田和弘
■電撃ゲームメディア総編集長 江口聡

デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2011年4月26日発行・発売
第11巻 第12号 通巻187号
発行人 渡部雅人
編集人 江口聡
発行所 株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530（編集）
TEL 03-6866-7500（広告）

発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所 図書印刷株式会社
DTP 東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン K Plus artworks（小林博明）

電撃ゲームス 次号予告

Vol.21は5月26日（木）発売予定

○周年を迎えるタイトル&「シュタインズ・ゲート」特集！

発売から30周年を迎える『ウィザードリィ』や25周年を迎える『ドラゴンクエスト』など、今年が記念の年となるタイトルを特集。また、ゲーム、アニメの両面で盛り上がりを見せる「シュタインズ・ゲート」の魅力も考察する。

好評のエンタメ企画&グラビアももちろん充実！

今号のエンタメ企画の特集はいかがでしたか？ 次号でもアッと驚く企画を用意しているので、ぜひぜひお楽しみに！
※内容は変更になる場合があります。

★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

お便りの宛先 〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係

電撃ゲームス Vol.20 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切 5月25日 消印有効

1 エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

イグニッション・エンターテイメント

PS3 Xbox 360

P.44で紹介！



神に選ばれし青年・イーノックを操り、堕天使となったグリゴリの天使たちを捕縛・浄化していくACT。3すくみの関係にある武器のアクションと多彩なステージに注目。

3名

2 最後の約束の物語

イメージエポック

PSP

P.22で紹介！



イメージエポックのJRPG第1弾。先の見えない危機的な状況に陥った楽園王都ユグドラを舞台に、1人でも多くの民を救うべく闘う騎士たちの姿を描く。

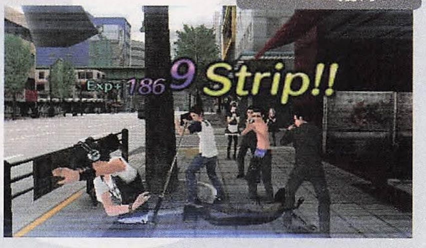
3名

3 Akiba's Trip（アキバズトリップ）

アクワイア

PSP

P.58で紹介！



世界有数の電気街である秋葉原を舞台にしたA・AVG。カゲヤシと呼ばれる吸血鬼と戦い、行方不明になった友人を捜し出す。実際のアキバそのもののフィールドに注目。

3名

4 Brink

ベセスダ・ソフトワークス

PS3 Xbox 360

P.62で紹介！



難しい操作を排除し、ワンボタンで簡単かつ爽快なアクションが繰り出せるFPS。シングル、Co-op、マルチプレイの各ゲーム間をシームレスで移動できるのも特徴。

3名

5 ダンボール戦機

レベルファイブ

PSP

P.61で紹介！



小型戦闘ロボット「LBX」を操作して戦うRPG。主人公・山野バンは、ある日謎の女性から、1つのケースとともにLBX AX-00を託され、謎の組織と戦っていく。

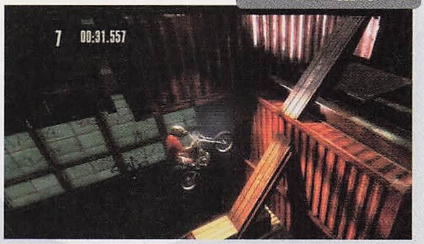
3名

6 トリプルパック -Xbox LIVE アーケード コンピレーション-

日本マイクロソフト

Xbox 360

P.64で紹介！



Xbox LIVE アーケードで人気の『Trials HD』『LIMBO』『Splosion man』がセットになって登場！　中毒性の高い3タイトルで、時間泥棒となるこど間違いなし。

3名

7 エビコレ+ アマガミ Limited Edition

角川ゲームス

PSP



各店舗で品切れが続出したPSP『エビコレ+アマガミ Limited Edition』を3名様にプレゼント！　300ピースジグソーパズル付きの巨大パッケージです！

3名

8 『ぎゃる☆がん』ファイバータオル&サントラCDセット

アルケミスト



各方面で物議を醸したアルケミストの眼シューティング『ぎゃる☆がん』。ヒロイン4人が描かれたファイバータオルと、サウンドトラックCDを3名様にプレゼント！

3名

電撃ゲームス Vol.18　読者プレゼント当選者（敬称略）

❶「ニンテンドー3DS」
新潟県 田鍋淳（アクアブルー）/岡山県 前原大樹（アクアブルー）/長崎県 太田唯（コスモブラック）

❷『龍が如く OF THE END』
兵庫県 大原沙菜恵/東京都 越後武蔵/埼玉県 稲舟哲也

❸『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』
大分県 河野幸恵/大阪府 三村真綾/神奈川県 石渡亮

❹『真・三國無双6』
広島県 能見和宏/千葉県 伊藤勇太/群馬県 横川晶

❺『クライシス2』
京都府 北川傑（PS3）/大阪府 松田弘海（PS3）/静岡県 中西和光（Xbox 360）

❻「STAR DRIVER 輝きのタクト」コミックス1巻&アンソロジー
長野県 松本香穂/宮崎県 河西晃/石川県 小林真由香

❼「スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー」（サンプル盤）
埼玉県 中里敬/兵庫県 若林洋一/福岡県 安東亮祐/福井県 中島圭子/高知県 中山美樹/東京都 井上慎太郎/山形県 佐藤恭平/奈良県 澤井卓哉/山口県 近藤祐真/愛知県 神田可奈子

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。



作業机のほかに、確認用として大きな音を出せるサウンドルームもあり、こちらでは近年のゲームでは当たり前になってきた5.1ch環境が完備されている。



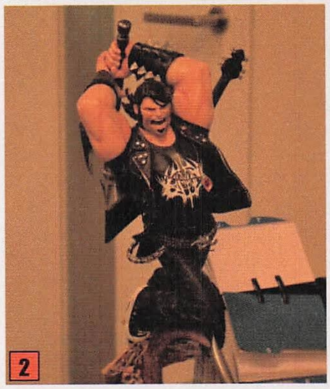
ご友人が制作して山岡さんに贈ってくれたという、山岡さんが作曲した楽曲のトリビュートアルバム。この世に1つしかない掛け値なしの宝物だそうだ。



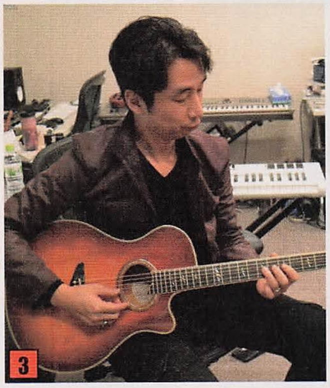
1

気に入った？　俺の家にもおいでよ

1仕事机の全景と山岡さん。机の右にはシンセサイザーが置いてある。　2机の上でひときわ強い存在感を放つフィギュア。山岡さんは、彼に斧で切りかかられそうな位置に座っている。　3山岡さん愛用のアコースティックギター。チャリティ用として提供することが決まっている。　4サウンドルームにしまってある私物のギターアンプ。「そんなに高価じゃないよ」というものの、どう見てもよい品！



2



3



4

エンタメPUSH ENTERTAINMENT PUSH

アナタの机見せてください！（クリエイター編）

机は使う人の趣味や感性が反映される鏡……ということで、各界で活躍中のクリエイターがどんな環境で仕事をしているのかを拝見！　机から意外な素顔が見えてくる!?

グラスホッパー・マニファクチュア
サウンドクリエイター

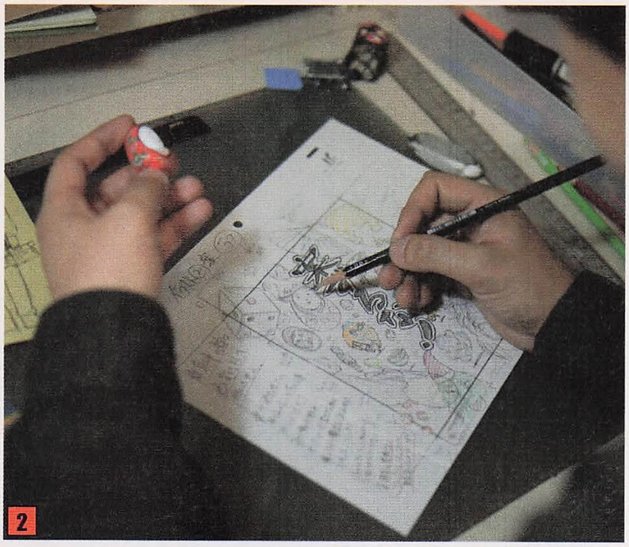
profile ➡ 『サイレントヒル』などを手がけたゲームクリエイター。現在は『シャドウ オブ ザ ダムド』を鋭意開発中。

山岡晃の机

新宿のグラスホッパー・マニファクチュア社内でゲーム開発に携わる山岡さん。一見すると充実の作業机に見えるが、作曲は自宅で行っているそうで、会社は、作った音をゲームに落とし込む作業をする場なのだとか。どちらかというとコミュニケーションをとることがメインで、同室にはサウンド担当のスタッフが常駐している。また、ふらりと同社CEOの須田剛一さんが部屋を訪れることもあり、部屋のなかには須田さんのCDコレクション棚も置かれていた。そんな部屋の机周辺はスッキリまとまっているものの、山岡さんゆかりのグッズがちらほら。シンセサイザー、スピーカー、PC、ゲーム機といった商売道具はもちろん、お気に入りのフィギュア、年季の入ったアコースティックギター、友人が制作したトリビュートアルバムなどレアなアイテムも発見！　全体的にシンプルだが、1つ1つのモノが厳選されている印象だ。



これが俺たちの主戦場ですよ



1 仕事机の全景と浅野さん。写真の左側には同僚の机と本棚があり、右側には浅野さんの仕事道具、私物、資料などが整理されて置いてある。なお、写真の左上に飾ってあるサインは「水曜どうでしょう」のスタッフから浅野さんに贈られたもの。　2 机の中央にはガラス板があり、ガラス板の下からライトで照らすことができるようになっている。これは紙を透けさせて絵を描くときに使う。

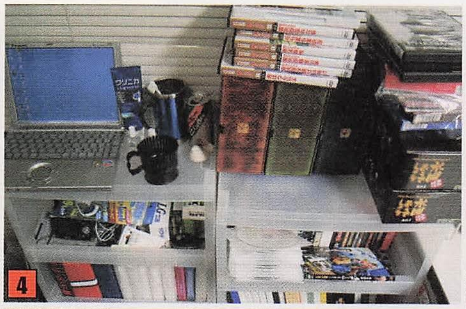
プロダクション I.G アニメーター

profile ➡ 作画監督や原画として「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」をはじめ、多数の作品を手がけている。

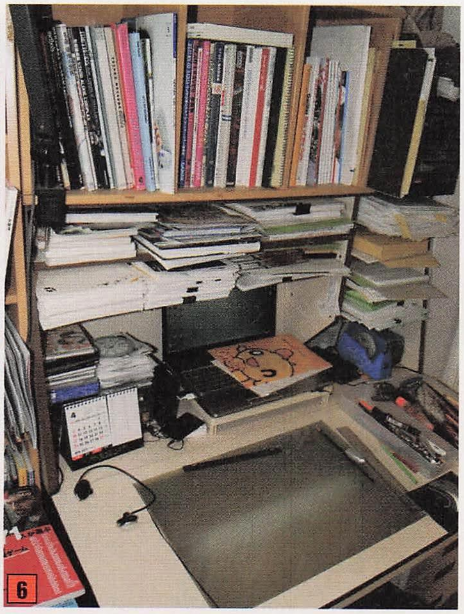
浅野恭司の机

日本を代表するアニメ製作会社・プロダクションI.Gのなかでも特に注目を集めるアニメーターの浅野さん。机の周辺には大量の資料が並んでいて、隣り合う同僚の資料との境はあいまい。仕事用の道具のほかにも、歯ブラシをはじめとした生活用品、「水曜どうでしょう」のDVDボックスといった趣味のグッズが見受けられるが、ご本人いわく「仕事用と趣味と区別はほとんどしてないですね。すべて資料扱い。誰がなんと言おうと資料です」とのこと（笑）。絵に関する仕事はほぼアナログで行っており、PCは画像資料の確認、調べ物、映像編集に使う程度だとか。その仕事柄、非常に道具や資料が多いが、浅野さんの手の届く範囲に重要なモノが凝縮されている。







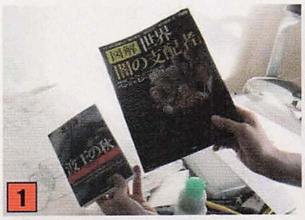


3 浅野さんの愛用する画材が入っている筆箱。使用している鉛筆は主に三菱製のものだが、メーカーに特に強いこだわりはないそうだ。作品によっては筆ペンを使って描くこともある。 4 席の右側にある棚には、生活用品、コーヒー、DVDなど気分転換に役立つグッズが詰め込まれている。「水曜どうでしょう」のDVDに至っては、社内のアニメーターたちが借りに来ては、仕事の合間に流し見してみんなで癒されているそうだ。 5 机の引き出しの中に入っていたのは、意外にも大量のミニDVテープ。その中身は社内旅行、スタッフの誕生日、結婚式などの記録映像で、仲間に見せる目的のものが多いとか。そんな浅野さんの宝物は自前のビデオカメラである。 6 机の上のある棚には、原画集、画集、写真集が多く並ぶ。常に巧い人のイラストを見ることで、刺激を受けるようにしているそうだ。

椅子の上にあぐらが俺のポリシー

都内某所の川沿いに居を構えるジェントルメン中村さん。河川敷でボールを追いかける野球少年を眺めながら日々漫画の原稿に追われている。作画はアナログで行っており、部屋の床にはネームやゲラなどの紙の山が出来上がっていた。そんなジェントルメンの机の上には、商売道具であるGペンのほか、彼の絵の独特な描線を形作る墨汁が置かれている。また、ジェントルメンの執筆スタイルは椅子にあぐらをかくというもので、氏によればこれが最も集中できる姿勢だそうだ。机の隣にある本棚には、プロレス関連の著書、村上和彦や北方謙三の著書など、彼の作風に合致する文字資料が厳選されて詰め込まれている。実に男らしいワイルドな机がそこにあった。









1「図解 闇の支配者」（扶桑社）と北方謙三の著書が机の上に置いてあった。言葉に重点を置く氏ならではの資料だろう。
2漫画と小説が雑多に積まれている。「HEAT -灼熱-」（小学館）の漫画としてのおもしろさは、彼の心に強く刻まれているそうだ。 3弊誌の企画で描いてもらった「ほやおじさん」のラフ画も確認。カムバック、ほやおじさん！

漫画家 profile 代表作は「プロレスメン」（講談社）など。本誌のP.143に掲載しているイラストコラムも要チェック！

ジェントルメン中村の机

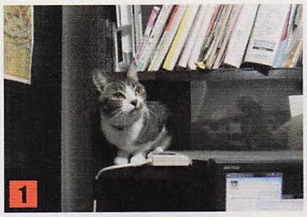
俺の真の机は自作PCの中に……

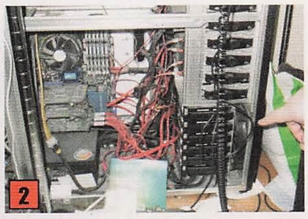


編集プロダクションを経営するかたわら、ライターとしても活躍する久保内さん。アニメ、PC、経済、政治に関する数々の書籍を手がけているだけあり、その業務は過酷を極める。そんな彼の机は請求書や各種リリースなど書類で溢れかえっているが、驚きなのはPCの中身。こちらはハードディスクを総計16テラバイトに拡張しているものの、それでも容量がまったく足りていないというから恐れ入る。そんな久保内さんの一服の清涼剤といえるのが飼い猫の風子。机の左上には彼女がちょうど収まる空間があり、その激務をつぶらな目で見守ってくれるという。廊下の壁一面に広がる本棚には、厳選されたアニメや参考資料が収納されており、スタッフが活用している。

ライター profile 弊誌ではアニメコーナーの記事を主に担当している。著作は「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

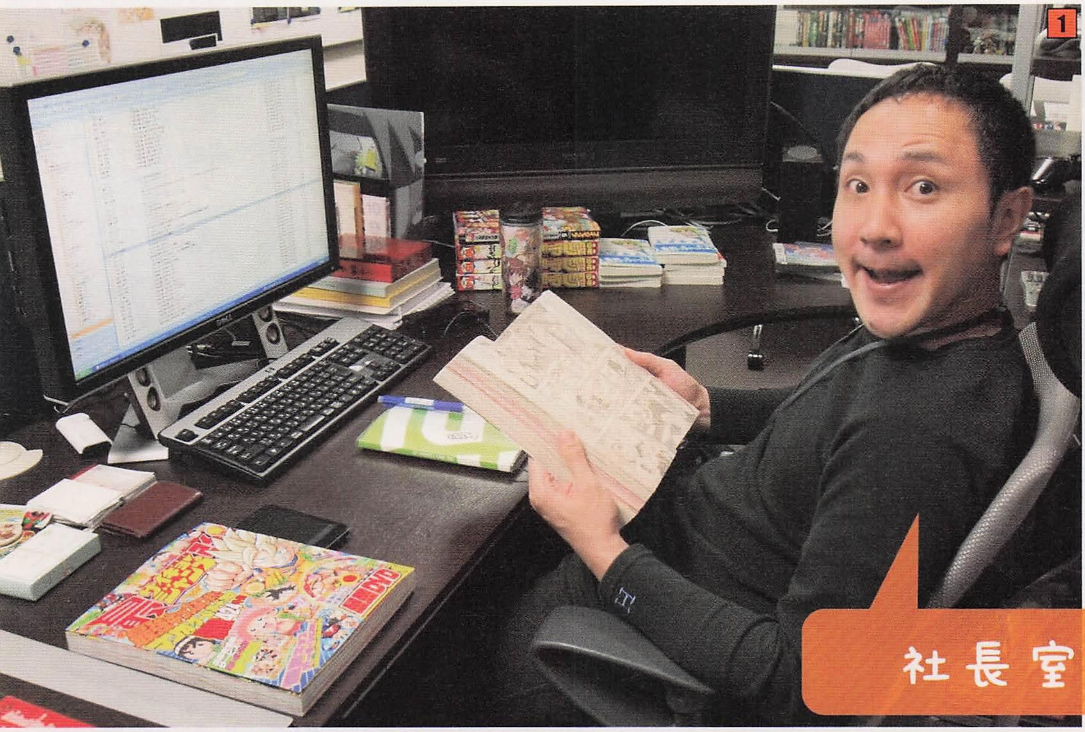
久保内信行の机

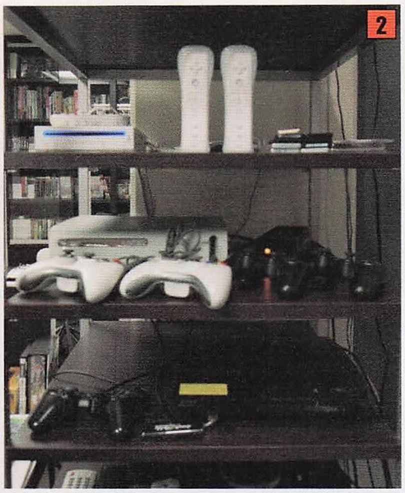






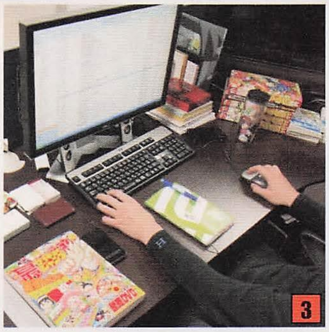
1猫が収まるスペースが設置されている、なかなか珍しいタイプの久保内さんの机。
2増設を繰り返しているPCの中身。いつでもハードディスクを拡張できるようにフタがすぐ外れるようになっている。
3廊下の本棚には本やアニメDVDがずらっと並ぶ。資料として使うものはもちろん、これまでに氏が手がけた書籍や雑誌の見本誌も収納されている。





1 モノはいっぱいなのに、スッキリした印象の机。PCではメールチェックやスタッフへの指示出しなどを行う。　2 各ゲーム機は、主に実機動作チェックや他社作品をプレイする際に活用しているそうだ。

社長室は俺の城







ゲームスも熟読！



3 iPhone、Android携帯は常に手元に置いている。さらに、会社にいるときは社内PHSも使っているそうだ。　4 自社開発タイトルの記事が掲載された誌面は、スクラップにして机の前方のボードに貼りつけて内容をチェックしている。　5 月に60冊を読むほど大の漫画好きである松山さん。棚の中身はまさに趣味と実益を兼ねたコレクションだ。

サイバーコネクトツー 代表取締役

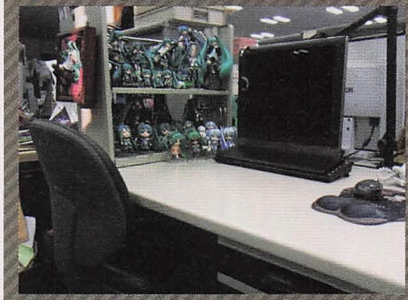
profile ゲーム制作会社サイバーコネクトツーの顔。『NARUTO―ナルト― ナルティメット』シリーズなどを開発。

松山洋の机

本誌にもたびたび登場しているサイバーコネクトツーの代表取締役である松山さん。福岡本社の社長室は、まさにゲーム&漫画好きとして知られる松山さんの脳内を形にしたような空間。机の横には各ゲーム機が棚に収められ、椅子の後ろには大量のゲーム雑誌や漫画が綺麗に並べられている。しかし、これらは遊ぶためのものではなく、すべてゲーム開発のための大事な資料。部屋にあるゲームや漫画は最新の潮流をチェックするのに活用しているとのことだ。なお、松山さんの机は同社の東京スタジオにもあるが、東京にいるときはこの福岡本社のPCにリモートアクセスして仕事をしている。社長業、ゲーム開発、読書など、机を中心にすべてを行える実に機能的な空間だ。

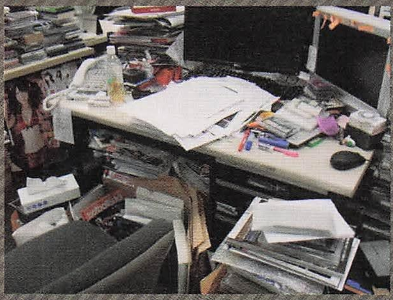
番外編 編集部員の机も見せちゃいます！

●ミクの山を編集部に見た！



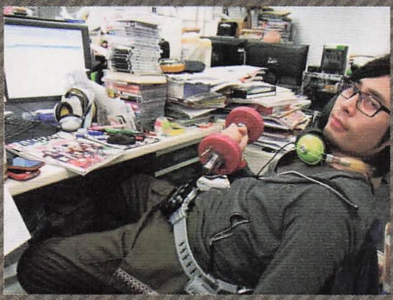
電撃PlayStation編集・O氏の机。机自体はスッキリしているが、ミク色に彩られた一角が……。全部で40体ほどあり、夜中には彼女たちが歌い踊るという噂。

●ミスターズボラのごった煮机



電撃PlayStation編集・R氏の机。倉庫と疑われても仕方ない書類の山。机の下には脚が入らず、机の上にはモノを置けない。しかし、仕事はできる。

●趣味の世界に堕ちた机



電撃ゲームス編集・男塾先輩の机。目の保養のためのアイドルグッズでいっぱい。筋肉増強用のダンベル、変身用のライダーベルトも常備されている。

超話題アニメ「日常」のキャストも普通じゃない!? 東雲研究所の3人に直撃！

INTERVIEW

人間とロボットと猫！ 東雲研究所の面々が語る「日常」

――原作を読んだ感想を教えてください！

今野　みなさんお気づきのとおり、日常ってタイトルだけど非日常的な話が多いです(笑)。そのなかで「これはあるある！」みたいな状況を見つけるのが楽しいです。

古谷　東雲研究所は、時定高校の面子と比べると普通じゃないんだけど、実はこっちのほうが日常らしいほのぼの系かな？　今までに読んだことのないギャグ漫画だと思いますね。ええと……すごくおもしろいです！

白石　すごいまとめ方したな(笑)。僕は、シュールなところとシチュエーションコントみたいなところがあって、何度も読むと一層おもしろくなる漫画だなと感じました。

――軽快なテンポでお話が進行する作品ですが、すぐ慣れることができましたか？

今野　私たち3人は、アニメ収録より以前に番組のラジオ（日常のラヂオ）の収録があったので、その空気のまま取り組むことができてやりやすかったです。

古谷　ラジオからの自然な流れをとおして、楽しさが伝わればいいなと思ってます！

白石　今後は、アニメならではのおもしろさもどんどん加わっていく予感がしますね。

――それは楽しみです！　さて、みなさんが役を演じるにあたって心がけていることは？

今野　はかせの謎の部分には触れず、8歳の子供らしい部分が生きるようにしています。頭がいいことは私も忘れがちだけど(笑)。

古谷　私、あることがきっかけでネジを持ち歩いていたのですが、買い物をしているときにポケットから小銭と一緒にネジを取り出してしまったことがあって。これでなのの気持ちに一歩近づくことができた気がします。

白石　ど、どういうこと……？　そういう役作り、ということでよろしいでしょうか？

古谷　ええ、OKです！

今野　でも、しずかちゃんは、なのに似た服装で収録に来たり、作中に出てきた甘食を私が食べたことないって言ったら持ってきてくれたりもしたんです！

白石　そのうち作中にロレックスとか出てき



研究所の小さな主！
東雲研究所の「はかせ」（本名不明）は、オムライスが大好物の8歳の女の子。謎多き人物である。



愉快な研究所員（？）たち
「阪本さん」は、はかせの作った首輪の力で喋る猫。「東雲なの」ははかせに作られたロボットだ。





はかせ役
今野宏美
（写真右）

青二プロダクション所属。代表作に「らき☆すた」（小神あきら）、「ゲゲゲの鬼太郎」（5代目ねこ娘）、アーケードゲームとアニメの『オシャレ魔女♥ラブandベリー』（ラブ）などがある。

×



東雲なの役
古谷静佳
（写真中央）

プロダクション・エース所属。ステージエンタテイメント「アニ☆ゆめ」のユニットCのメンバーとしても活動。WEBラジオ「白石稔のガチ無知ラジオ」にアシスタントとして参加している。

×



阪本さん役
白石稔
（写真左）

フリー（ガジェットリンクと業務提携中）。代表作は「らき☆すた」（本人役）、「涼宮ハルヒの憂鬱」（谷口）など。本人名義でのデビューミニアルバム「出しちゃいました。」が2月に発売された。

たらイイね。また持ってきてくれるよ。
古谷 え〜！
今野 この人、最低だね……。あの猫（白石が演じる阪本さん）は早く捨てようね（笑）。
白石 ……阪本は人であり猫であり、いろんな立ち位置に転がるキャラクターなので、そこは意識してますね。あとは年齢不詳な感じ。
——第1話では、オグリキャップ（犬）役としてクレジットされていましたね。
白石 動物はほとんど声を当てているので、そこも注意深く聴いてもらえると嬉しいです。カットになっていることも多いですが（笑）。
——アニメのこれからの見どころは？
今野 どんどん現場の一体感が出てきて、次はもっとよくしようと取り組んでいます。どんどんおもしろくなっていきますよ！
白石 次は僕がしゃべりましょうか。古谷さん、締めのコメントはよろしくね。
古谷 あ、じゃあ先に言います。がんばっていくので何卒よろしくお願いします！
白石 それ、自分の意気込みだろっ（笑）。
古谷 えっと……とにかく楽しんで、みんなで笑って見てもらえればと思います！
白石 でも、そうですね。僕たちが演じるキャラが作品に馴染んできたところで、より一層アニメの「日常」のよさが出てくるんじゃないかと。最終回がどうなっているのか我々もわからないので、本当に楽しみですね。視聴者のみなさんには、「日常」をとおして、非日常の世界に飛び込んでもらえればと思います……みたいな感じでどうでしょう。
今野 （たまには）いいこと言うじゃない！素晴らしいまとめだよ！



TV 日常

2011年4月よりテレビ愛知をはじめとする全国各局にて好評放送中。そのほか、ニコニコ動画での配信も行われている

原作は「月刊少年エース」（角川書店）などで連載中のあらゐけいいちによる漫画。相生祐子（ゆっこ）、長野原みお、水上麻衣を中心に、クラスメイト、変わった先輩、天然な先生といった時定高校の個性的な面々と、はかせ、東雲なの、阪本さんが暮らす東雲研究所のちょっとおかしな日常をシュールに描く。原作の単行本第6巻（DVD付き限定版）に、同キャストと制作スタッフによる「日常の0話」が収録されたことも話題に。

TV TIGER & BUNNY



MBS、TOKYO MX、BS11にて好評放送中(Ustreamでも配信中)。5月27日にBlu-ray第1巻が発売

「NEXT」と呼ばれる特殊能力者が街の平和を守るヒーローとして活躍する街・シュテルンビルト。しかし人助けにもお金は必要ということで、企業に所属する各ヒーローはスポンサーの名前を背負ってゲームさながらの事件解決に奔走。昔気質の主人公を中心にヒーローとは何か？　をコミカルに描く痛快アクション！

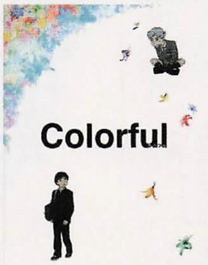
BD WORKING!! PERFECT☆Blu-ray BOX



8月24日発売予定。アニメ本編とイベントの模様を収録したBD5枚組で¥33,600（税込）

2010年4月に放送されて人気を博した、ファミレスを舞台に繰り広げられる変わり者たちが織り成すコメディー「WORKING!!」のBlu-ray BOXが発売決定。撮影からやり直したというHD映像に期待が高まる。待望の2期放映も決定したこのタイミングで、ファミレス「ワグナリア」の日常を復習しておくべし！

BD & DVD カラフル【完全生産限定版】[Blu-ray&DVDセット]



Blu-ray&DVDは4月20日より発売中。特製ブックレットなど封入の限定版は¥7,875（税込）

森絵都の原作小説を原恵一監督が見事に映画化した劇場作品「カラフル」。死んでしまったはずの「僕」が、他人として人生をやり直すチャンスを与えられるが、とある困難に直面して「生命」について考えさせられることに。数々の映画祭で受賞した感動のストーリーをBlu-ray＆DVDで堪能しよう！

TV 花咲くいろは


※画像はイメージです

TOKYO MXなど全国各局にて放送中。7月20日にBlu-ray第1巻が発売予定

「黒執事Ⅱ」や「放浪息子」で注目される脚本家・岡田麿里と、ハイクオリティな映像美に定評があるP.A.WORKSが、「CANAAN」以来のタッグで贈るオリジナルアニメーション。祖母が経営する旅館で突然働くことになった主人公の緒花が、田舎での生活や旅館の仕事を通じて成長する姿が描かれる注目作だ。



座談会

このアニメが熱い！

2011 April I May

今月のゲスト 花田十輝

現在好評放送中のイチ押しのアニメについて、アニメ関係者と語り尽くす本コーナー。今回のテーマは「日常」。シリーズ構成を務める花田十輝さんをお迎えして、ぶっ飛んだギャグが醸し出すシュールな世界が大反響を呼ぶ本作の魅力について、アツく語ってもらっちゃいました！　ギャグは、すごく楽しくて難しい!?

火がつきそうなほど度数が高いよ……！

久保内信行（以下、久保内）　「日常」との出会いはどんな感じでしたか？

花田十輝（以下、花田）　最初は石原立也監督からお話をいただいたのをきっかけに「日常」を読んだんです。強烈でしたね。「4コマ系で『日常』というタイトルで」と聞いて、「けいおん！」みたいなお話かなと思って読んで見たら、女の子の背中からネジが飛び出ていて！　なんというか、アルコール度数90度くらいのお酒が原酒で出てきたようなイメージで「これ、火つくんじゃね？」みたいな（笑）。シュールな作品って言われ方をよくするんですが、それすら飛び越えてるという印象でした。

春原ロビンソン（以下、春原）　アニメ化しにくい印象ですか？

花田　はじめて読んだときは、「これアニメにすんのかよ」ってありましたよ……当然ながら（笑）。でも、何度も読むうちに普通に笑えてる自分がいて、あ、これはおもしろい作品なんだなと。

久保内　東雲研究所パートと時定高校パートだと、どちらが描きやすいですか？

花田　東雲研究所パートは、少々変わってますが普通の生活を送っている子たちなので書きやすいですかね。時定高校パートは、第1話の冒頭から「しゃけだー」でオチるわけじゃないですか。やはり脚本書くときに「しゃけ、か……」と、どうしてもなるので（笑）。

久保内　しゃけが頭にペタッと落ちる描写はおもしろかったです！

花田　もちろんおもしろいんです。でも、そこから話題を膨らませろと言われても無理なんですよ。

春原　ギャグは難しいですよね！

花田　例えば、「けいおん！」の場合は、律がボケました、澪が突っ込みました、そのあとに「およしになってー」とか台詞を足しても邪魔にならないんですけど、「日常」の「しゃけだー」のあとに「なんでやねん！」とかフォローを入れたら、壊れちゃうような予感がやっぱりあるんですよね。

久保内　春原さんも「戦勇。」（※1）というギャグマンガを描いて動画にして発表してるけど、ギャグを動画にするときに気をつけていることとかある？

春原　えっ、僕に振るの!?　うーん、タイミングかな。あと、ギャグは短い話が多いから、いろんな話を入れてオムニバス形式にすることが多いです。そういえば「日常」のなかにも、あらゐけいいちさんの別作品「ヘルベチカスタンダード」（※2）がいきなり入ってきてビックリしました！

花田　これからも本当にいろんなものが出てきますよ（笑）。監督が最初に「おもちゃ箱をひっくり返したようなバラエティに富んだ楽しさ」というコンセプトを立ててくださったので、僕もあらゐさんのなかにあるものをできるだけ引き出そうと思いまして。

なんにも考えてない風で実は仕掛けがいっぱい！

花田　実は僕の今回の仕事で一番比重が大きかったのが、エピソードをまとめる作業です。一言に「お

「この作品はアルコール度数90度の原酒みたいなものです！」（花田）

座談会参加メンバー

●**花田十輝**……作家・脚本家。今期は「日常」と「Steins;Gate」のシリーズ構成を務めており、これまでにも「宇宙をかける少女」「生徒会の一存」「海月姫」「レベルE」のシリーズ構成、「けいおん!!」の脚本など多数の作品にかかわっている。そのほか、小説の執筆も行っている。

●**久保内信行**……ライター。ディープな視点で数々のアニメを紐解く解説本「カオスアニメ大全」著者。アニメ雑誌やWebを中心に原稿・コラムを多数寄稿している。現在は、声優のゆかなに夢中で一緒に料理をしたいと夢想している。

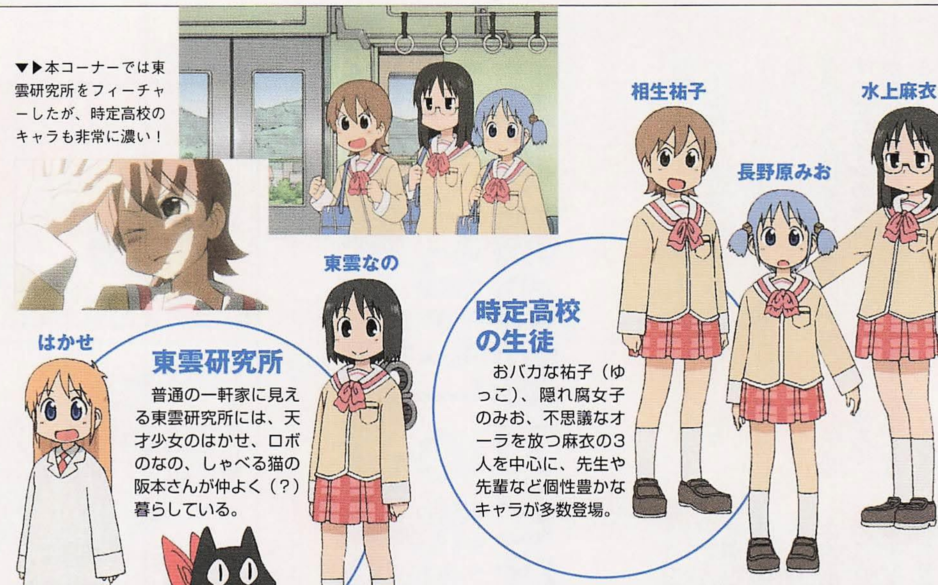
●**春原ロビンソン**……漫画家。自身が経験したアニメ制作における進行のお仕事の楽しさをつづった漫画「anime95.2」の著者。現在、ニコニコ漫画で「戦勇。」を連載中。

KEYWORD

※**1：「戦勇。」**……ニコニコ静画で春原ロビンソンが連載している動画タイプのギャグマンガ。URLはhttp://seiga.nicovideo.jp/manga/senyu

※**2：「ヘルベチカスタンダード」**…月刊ニュータイプ（角川書店）にカラー4Pで連載中のあらゐけいいち作品。「日常」の登場人物が登場することもある。アニメでは「日常」のエピソードの合間に挿入されている。

※**3：テンプレ的なツンデレ**…「あ、アンタのことなんて全然好きじゃないんだからね！」などと言いながら、実は心中では主人公のことを大好きなキャラのこと。「日常」の立花みさとは、笹原幸治郎に恋している。



「日常」の登場キャラクター

「日常」は大きく分けて、時定高校パートと東雲研究所パートの2つをメインとして描かれている。今後のお話では両者の面々が出会うこともあるので、要チェック!

もちゃ箱をひっくり返したように」といっても、本当にバラバラだとつかみようがなくなるイメージがあったんです。やはり、1話を見終わったときに残る余韻はしっかり出したいなと。で、壁一面に原作漫画の全話をバーッと貼ってみたんです。その壁の前に、スタッフみんなで集まって「この話はこういう並び方にしよう」とか会議をしまして。

春原 DJみたいな感覚なんですかね?

花田 そう! それをすることで、全体としてエピソードのまとまりがわかるように構築しています。例えば第2話の、甘食55個入りのエピソードはアニメオリジナルなのですが、そういうものを加えることで、話に流れを作っていくとか。ほかにも、お話が進むにつれてわかってくる仕掛けもたくさん入っていますよ。何も考えずにワーッとやっている風を装いながらも、あとでふと気づいたときにニヤリとできるように(笑)。

久保内 原作にもそんな仕掛けがあるんですか?

花田 仕掛けの種類はちょっと違うんですけど、原作も実は細かい仕掛けがいっぱい入ってるんですね。アニメ化が決まってすぐに、あらゐさんから人物相関図や裏設定をいただいたんですけど、非常に細かくきっちりしていて。今の連載で描かれてないところまでバッチリ決まってました。

春原 僕は、その場のノリで描いてますね……。

花田 脚本の読み合わせもあらゐさんに一緒にやっていただいたんですが、考え込むときとひらめくときの切り替えがすごくって。

久保内 ほほう。「あらゐさんスゲーなー!」と思ったときはどんなときですか?

花田 会話の途中で、突然煙草を吸いに外に行っちゃうところ! ちょっとすみませんとかの断りもないんですよ。「うーんそうですねー」とか言いながら、スタスタどこかへ行っちゃう。「スゲー、超然としてるな!」って(笑)。そんなあらゐさんのひらめきを、どう形にするかというところにも仕事のおもしろさを感じますね。

久保内 創作をゼロからやる情熱ってすごいですね。春原さんのこともこれからは先生って呼ぼう!

春原 やめてくださいよ(笑)。僕はアニメ会社を辞めてしまって、誰かと何かをするのが苦手で漫画を描いたというだけです。

花田 ゼロって何もない荒野じゃないですか。どこにイチを作るかってだけですごく悩みませんか?

春原 イチを探すのは楽しいけど、僕はまだ全然売れてないんで……って、何この流れ! ホメ殺し!?

久保内 (笑)。では最後に、本作の楽しみ方をお願いします!

花田 優れたギャグ漫画って、一見バカなことをやりながらも、実は世の中を俯瞰で見ているところがありますよね。その点で最近の僕のお気に入りは、立花みさと。彼女は要するにテンプレ的なツンデレ(※3)が、どういう風に料理できるか試せるキャラなんです。視聴者的には、こういうキャラの本質はなんなのか? っていう深いところも感じられると思いますし。彼女に限らず、スタッフの間でもおもしろい挑戦をやりまくっているね、と話している作品なので、視聴者のみなさんも楽しんでいただければと思います!

801ちゃんの

アニメ見てま〜す♪

文/801ちゃん



PROFILE
腐女子。漫画「となりの801ちゃん」(宙出版)によって生態を暴かれ、現在に至る。

漫画版「交響詩篇エウレカセブン」で、わたしの心に深いトラウマを与えてくれた片岡人生&近藤一馬コンビによる「デッドマン・ワンダーランド」(以下、DW)のアニメが放送開始となりました。物語は、東京大震災の影響で疎開先の中学に通っていたガンタが、クラスメイト全員惨殺の冤罪をかけられ、「少年A」になるところから始まります。死刑囚として国内唯一の民間経営刑務所「DW」に送致された彼は、そこで不思議な少女・シロと再会し、突如として異能力・罪の枝が芽生えて、さらに死刑囚同士の決闘ショー・死肉祭へ強制参加することになり……と、第1話の時点で修正されてよくわからない画面が入りつつも、原作に忠実に進行していきます(4月17日現在)。きっと今後も、毎回のように血糊が飛んで断面などが晒される事態が起こり(きっと修正されるけど)、話題をかっさらうと思いますが、「DW」の真の見どころは圧倒的な物語性、ボーイミーツガール、そしてガンタの成長にあります。どんなに酷い状況になっても、ガンタはシロがいる限り必ず戻ってきます。異常な環境下でも揺るがない2人の間にある絆が、アニメでどう表現されていくのか。みなさんもぜひご覧ください!

風の電撃オンライン便り

GWにオススメのアニメは?

こんちゃっす! てけおんです。今月は、いよいよ訪れる大型連休にアニメを見て過ごしたいという人のために、電撃オンライン読者のみなさんが、他人にどんなアニメをオススメしたいか聞いてみました。

1位 「ガンダム」シリーズ

根強い人気でトップだったのが「ガンダム」シリーズ。特に票が集まったのは「機動戦士Vガンダム」でした。

2位 「銀河英雄伝説」

「まとまった時間があれば……」という声が多かったのが本作。重厚な世界観にどっぷりひたりたい人はぜひ!

3位 「とある魔術の禁書目録」シリーズ

上条さんの説教が人気(?)の「禁書目録」シリーズが第3位。「超電磁砲」と一緒に見たいという人が多数。

4位 「ドラえもん」

劇場版が公開予定の「ドラえもん」も不動の人気。家族で仲よく見るのもいいかもしれませんね。

5位 獣の奏者エリン

「全人類にオススメ!」とまでいう推薦文もあった本作。全50話という長さも、GWならちょうどいいのかも?

ちょうどアンケートを開始した日にカテジナさんのフィギュア記事が掲載されたためか、「Vガン」に票が集まりました。ぶっちゃけ今回は、投票数が少なめだったせいか、特徴的なラインナップになりました。とはいえどれもいい作品ばかり。「獣の奏者エリン」は、この機会に自分も見てみようと思います!

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/



INTERVIEW

脱力系・猫漫画の極地！「プ～ねこ」の北道正幸先生が語る猫の魅力とは？

猫の魅力はそのフォルムにあり！
次回作は心温まるストーリーに？

――さっそくですが、第4巻の見どころを教えてください！

北道　今回は4コマ漫画を大幅に増やしてます。ヒロインのモコ（※1）も出番が増えて、かわいく描けていますのでどうぞご期待ください。

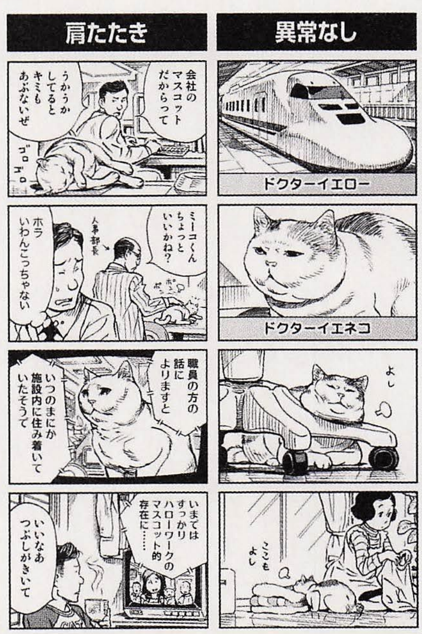
――作品に登場するなかで、先生のお好きなキャラクターは誰ですか？

北道　好きなキャラは白べえ（※2）です。彼は桃山家へ居候するかわりに家事一切をまかされてますが、私がこういうキャラ（スカタン野郎」の定吉とか ※3）を好むのは、どこか自分のなかに主夫願望みたいなものがあるのかもしれません。でも描きやすいのは私の分身でもある文豪先生です。



1ページ完結のストーリーも掲載！

おサイフケータイがもしも猫だったら……という「もしもシリーズ」風のネタ。ケータイがわりに撫でられている猫（風助）がかわいすぎる！



4巻で大幅増加の4コマパート

猫の日常の一部を切り取った「異常なし」と、猫が会社員という設定の「肩たたき」。ちなみに、猫が会社員であることの説明などは特にない。

単行本
プ～ねこ（4）
北道正幸

- 発売中（2011年2月23日発売）
- ￥560（税込）
- 講談社（アフタヌーンKC）

猫を擬人化しての人間社会の風刺、猫関連のあるあるネタなどの4コマがある一方、普通のコマ割りで進行するストーリーもあるバラエティに富んだつかみどころのなさが魅力の作品。タイトルの「プ～ねこ」とは、定職を持たない猫のこと。現在、日本テレビ系のアニメ番組「ユルアニ？」にてアニメ版もチラッと放送中！

——「プ〜ねこ」といえばやはり猫ですが、猫のどんな部分に魅力を感じますか？

北道　とにかく体のフォルムです。自分でもどうしてこんなに惹かれるのかわかりませんが、映画や漫画やアニメの猫より本物の生きている猫が一番魅力的でかわいいですね。

——先生は付録のような仕掛けなど、趣向を凝らしたネタを盛り込むことがありますが、何かこだわりがあるのでしょうか。

北道　漫画家になる前は広告デザインの仕事をしていたので、チラシやパンフレットやパッケージなど、印刷物を取り扱った仕事の経験が漫画のネタとして生かされていると思います。

——先生がこれまでに影響を受けた漫画があるようでしたら教えてください。

北道　たくさんありますが、古くは鴨川つばめさんの「マカロニほうれん荘」（秋田書店）、漫画家になってからはトニーたけざきさんの「岸和田博士の科学的愛情」（講談社）、才能を分けてほしい漫画家は「ももきや」（Ｂｂｍｆマガジン）の笠辺哲さんです。

——先生のお好きなゲームはありますか？もし思い出のゲームがあるようでしたら教えてください。

北道　ゲームのクリエイティブさを真の意味で実感したのは、セガの『スペースチャンネル５ パート２』（※３）です。脚本・演出・音楽・美術・キャラクター、すべてにおいて嫉妬しました。

——読者へのメッセージをお願いします！

北道　４コマばかり続いているので、次はストーリーものでお目にかかりたいです。シュールでヘンテコなものばかりじゃなく、ホンワカと心温まる話も描きたいですね。描けるのかしら。

KEYWORD

※1：モコ（桃山モモコ）…「プ〜ねこ」の作中において登場頻度が高い女の子。風助（140ページ掲載「おサイフネコ」の白黒の猫）も多数登場。

※2：白べえ…モコの家に住んでいるお化けの猫。コワい外見に反して（？）働き者。六つ子の妹がいる。

※3：定吉…先生の代表作の1つ「スカタン野郎」（講談社）に登場する「生きる人体模型」のこと。

※4：『スペースチャンネル5 パート2』…2002年にセガよりPS2とDC（こちらは通販限定）用ソフトとして発売された作品。2011年春に、PS3とXbox 360でのDL販売が予定されている。

北道正幸 Works

先生のほかの作品もチェック！

1992年にアフタヌーン四季賞の佳作を受賞し、月刊アフタヌーンを中心に執筆を行う北道先生の代表作を紹介。決してほかでは味わえないギャグが満載だ。



単行本 **スカタン天国（1）**
北道正幸

- 1998年3月23日発売
- ¥480（税込）
- 講談社（アフタヌーンKC）

前作「スカタン野郎」（全3巻・講談社）から登場人物を引き継いだスカタンシリーズの第2弾。星月女学院2年さくら組に通う主人公・安部リカを中心に、小児科医の父・安部零次、動く人体模型・定吉、学院の先生と生徒など、個性的すぎるキャラクターたちが繰り広げるドタバタの日々を描く。全4巻。



単行本 **ぽちょむきん（1）**
北道正幸

- 2000年8月24日発売
- ¥530（税込）
- 講談社（アフタヌーンKC）

戦隊モノの世界を、悪の秘密結社側から描く作品。怪人組織・ゲルニッカー軍団が生み出した双子の姉妹・マドカとハルカを主人公に、その変わった日常生活や特撮の世界をメタな視点で描く。特撮好きならより深く楽しめるのもポイント。猫も登場するので、「プ〜ねこ」好きも読むべし！　4巻まで発売された。

月イチ漫画ニュース

三省堂書店海老名店の担当者に聞く最新漫画事情！

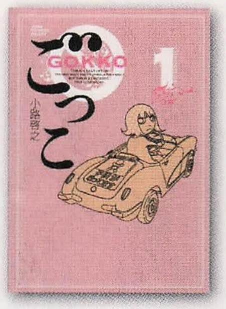
若い女性客が多い立地なので、少女コミックやBLはもちろん、女の子が読みやすい少年コミックをアピールできる配置を心がけています。集英社のジャンプ系はもちろん、スクウェア・エニックスや一迅社のコミックが特に人気ですね。当店では原画展を毎月開催しているのですが、4コマの原画は反響が大きかったです。あと、昨年は「進撃の巨人」（講談社）が流行ったので、今年はその逆に純愛ものやハートフルなものが流行してみんなが和むといいですね（笑）。「あさひなぐ」（小学館）をきっかけに、また部活モノに火がつくんじゃないかなとも思っています！

（三省堂書店海老名店・近西良昌）



店舗の最新情報は公式HPへ。三省堂書店海老名店の公式twitter（@ebina_sanseido）もあわせてチェック！

単行本 **ごっこ（1）**
小路啓之



- 発売中（2011年3月4日発売）
- ¥540（税込）
- 集英社（ジャンプコミックスデラックス）

一見すると、仲むつまじい親子のような「ボク」とヨヨ子。しかし、2人は「誘拐した者」と「された者」という非常に危うい関係だった。共同生活を通じて親として成長していくボクと、誘拐されたヨヨ子を待ち受ける現実とは。特異なシチュエーションを絶妙なタッチで描く「究極の愛の物語」に刮目すべし。

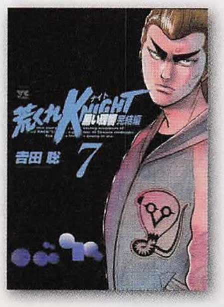
単行本 **しょぼにゃん（1）**
きっか



- 発売中（2011年3月14日発売）
- ¥530（税込）
- 少年画報社（ねこぱんちコミックス）

猫カフェ「ねこだまり」にいたドジで気弱な猫のしょぼにゃんと、そんなしょぼにゃんを引き取った飼い主、かおりんの日常を描く4コマ漫画。極度の怖がりですぐおもらしをしてしまうため、おむつをさせられていることが多いしょぼにゃんだが、なんでも一生懸命にがんばるその姿に心癒されること間違いなし！

単行本 **荒くれKNIGHT 黒い残響 完結編（7）**
吉田聡



- 発売中（2011年4月6日発売）
- ¥560（税込）
- 秋田書店（ヤングチャンピオンコミックス）

「荒くれKNIGHT」の物語をCOBRA側から描いた外伝的シリーズの第7巻。百目小僧との抗争を終えたリーダー・大鳥率いるCOBRA。仲間であるサンタの脱退や、元百目小僧のトップ・矢又の合流といった変化がある一方で、新たにCOBRAを狙うチームのShadowsが登場し、抗争の勃発を予感させる。

単行本 **よいこの黙示録（1）**
青山景



- 発売中（2011年3月23日発売）
- ¥570（税込）
- 講談社（イブニングKC）

産休をとる教師の代わりに小学校へと赴任してきた教師の湯島朝子。彼女は、担当クラスの児童である伊勢崎の「クラスに宗教を興す」という野望に、成り行きから手を貸すことになってしまう。着実に宗教を興すための地盤を固めていく伊勢崎と、それに振り回され続ける湯島。困惑する先生が下す決断とは？

座談会

今、本当におもしろい漫画は？

今月のテーマ **4コマ**

“4コマの読み方”とは？ 現役作家による最新事情

——カヅホさんが4コマを描くようになったきっかけは？

カヅホ　僕の同人誌を担当の方が読まれて、4コマを描いてみてはどうかとお話をいただいたのがきっかけです。担当さんに見せるための習作のつもりで作った4コマがそのまま商業誌に掲載されることになり、今に至る感じです。

今井　うわぁ……天才型！（笑）

カヅホ　いえいえ……習作といっても、すごく考えて、4コマを研究した末のものですよ！

今井　僕がいわゆる“日常系4コマ”で最初に買ったのが「○本の住人」（芳文社）なんです。4コマを読むようになったのはカヅホさんの影響が大きいですね。きらら系（※1）の4コマって、読み進めてキャラクターや設定が把握できるようになると、話がよりおもしろく、キャラももっとかわいく見えてくるんですよ。このあたりが、通常の少年漫画的なエンターテインメントとは違うんです。

麻草　僕は、去年の舞台でパンフレットに舞台と同じキャラクターの出てくる4コマ漫画を描いたんです。そこで、普段読まない萌え4コマに挑戦したんですが、いざ描こうと思っても、なかなか狙いどおりにいかない。これは世の中で言うほど、萌え4コマって楽じゃないと（笑）。ひとくちに萌え4コマといっても、ほんとにたくさんの種類がありますからね。

今井　ドタバタ系やテンションの高いものだと、特に何も気にせず楽しく読めますよね。「キルミーベイベー」とか「お願い神サマ！」（芳文社 ※2）とか。

カヅホ　「お願い神サマ！」は一見するとかわいい感じの百合漫画みたいなのに、ギャグは狂っててイイですよね～！

今井　「ふおんコネクト！」（芳文社）は、作品そのものにパズル的仕掛けがあっておもしろいです。

カヅホ　作者のざらさんに「作品の構造やギミックに凝って、驚かせるという方向において読者を楽しませたい」という話を聞いたことがありますよ。

今井　特に萌え4コマって、「なんとなくどれも似通っているよね」と思われがちかもしれませんが、作家によって異常に得意な分野があるんですよ。「ふわっちょこ」（芳文社 ※3）は、実は田舎を描くのがすごくうまかったり。

カヅホ　自分の武器をわかっていて、その使い方がうまい人が多いな～という印象がありますね。

今井　そうそう。同じように見えて、それぞれおもしろいポイントが違うんです。ガンダムを知らない人からみるとガンダムシリーズはどれも全部一緒に見えるってのと一緒で（笑）。

編集者A　普通の漫画の形式ではどぎついかな？　という内容でも、4コマの形式だと笑って読めるところがあるのもおもしろいですよね。桜玉吉（※4）さんとかハトポポコ（※5）さんとか。

——今井さんは4コマは描かれないのですか？

今井　僕は絶対4コマ描けないです！　「ハックス！」（講談社）のおまけなどで描いたことはあるんですけど、いやあ、やってみるとこれはすごく難しいなと。

4コマは能……？ 現状の究極の4コマを語る

カヅホ　話は変わりますが、大友克洋さんは映画を撮っているつも

座談会参加メンバー

●**カヅホ**……漫画家。まんがタイムきららキャラット（芳文社）にて、4コマ漫画「キルミーベイベー」を連載中。座談会に同席した今井氏のほか、さまざまな4コマ漫画家とも交流がある。

●**今井哲也**……漫画家。月刊アフタヌーン（講談社）にて「ぼくらのよあけ」を連載中。2008年から月刊アフタヌーンに連載された「ハックス！」の単行本は全4巻が発売中。

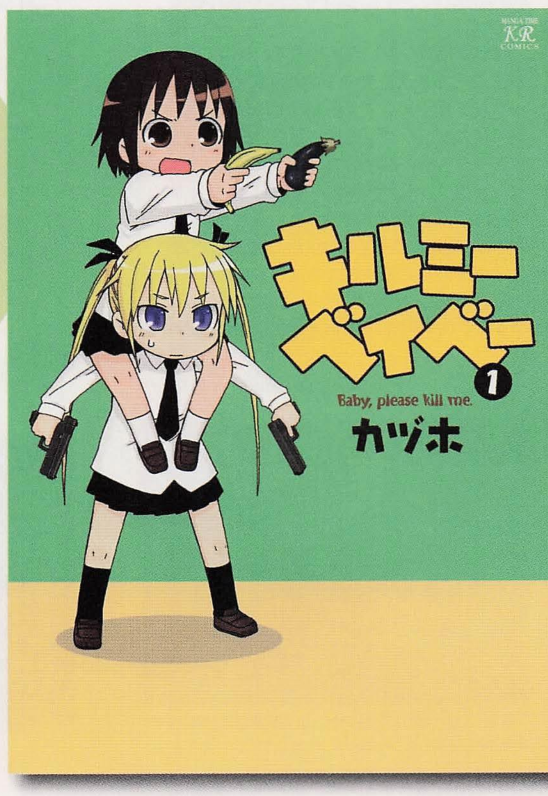
●**麻草郁**……舞台を中心として活動中する「造形する脚本・演出家」。5月に池袋グリーンシアターにて上演される、タイムトラベルを題材にした美少女学園コメディ舞台「アリスインクロノパラドックス」の脚本を担当する。マンガ評論家としても精力的に活動中。

●**漫画編集者A**……漫・F・画太郎ファンの某漫画雑誌編集。漫画編集者としてはかなりの放任主義であることを自認しているとかいないとか。

カヅホ

代表作 **「キルミーベイベー」**（芳文社）

カヅホ氏の代表作「キルミーベイベー」は、「まんがタイムきららキャラット」（芳文社）にて連載中の4コマ漫画で、単行本は第3巻までが刊行中。金髪の殺し屋、ド天然娘、忍者（？）といった変わった女子高生たちが繰り広げる「非日常」は必見！



KEYWORD

※**1：きらら系**…芳文社から発売されている、まんがタイムきらら、まんがタイムきららMAX、まんがタイムきららキャラット、まんがタイムきららフォワードといった月刊4コマ誌に掲載されている漫画の総称。今や全国区の人気を誇る「けいおん！」をはじめ、近年はアニメ化される作品も多い。

※**2：「お願い神サマ！」**…まんがタイムきららMAXで連載中の守姫武士による4コマ漫画。2010年11月27日、芳文社より単行本が発売された。カトリック系の女子高を舞台にお嬢様育ちの柚梨子と庶民の実優の日常をギャグテイストで描く。

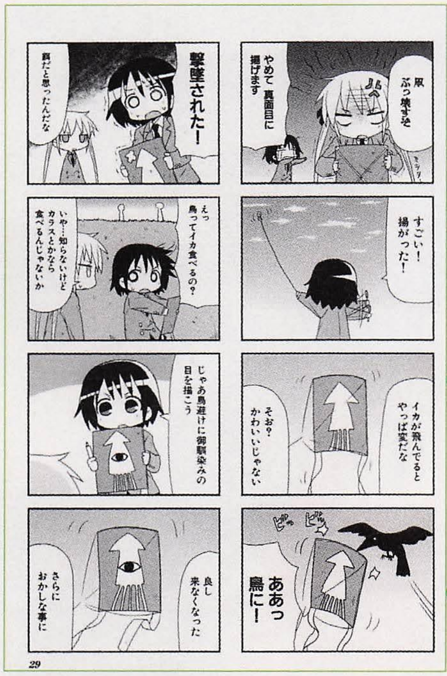
※**3：「ふわっちょこ」**…まんがタイムきららMAXで連載中のアキによる4コマ漫画。2011年1月27日、芳文社より単行本が発売された。いわゆる日常系ギャグ作品だが、座談会で言及されているとおり、作中のキャラクターたちが夏休みに訪れる田舎をリアルに描いているのも特徴である。

※**4：桜玉吉**…イラストレーター・漫画家。「幽玄漫玉日記」（エンターブレイン）など著作多数。『サンサーラ・ナーガ』のキャラクターデザインも務める。

※**5：ハトポポコ**…イラストレーター・漫画家。まんがタイムきららにて「平成生まれ」が掲載中。コアな4コマファンの注目を集めている新進気鋭の作家の1人。

「4コマは“能”！進化するのも時代の必然ではないかと!!」

（麻草）



☆毎月28日発売「まんがタイムきららキャラット」にて好評連載中！

話が続いていく4コマ漫画

近年は、複数の4コマがつながって、1つのストーリーとなる作品も多く見られる。左の「キルミーベイベー」（第3巻）もその形式をとっている。一番下のコマでひと区切りになるが、そのコマは次の4コマの一番上のコマへと話がつながっていくのだ。

りで漫画を描いていたという逸話がありますね。

今井　僕は大学でアニ研にいたので、押井守さんとか細田守さんの絵コンテ集を読んで、画面の構成方法を覚えてから漫画を描き始めたので、それは理解できる気がします。

麻草　4コマにおける固定のフレームの中に要素を配置していくやり方は、普通の漫画における画面構成という演出をそぎ落としているという考え方もできますよね。これはいわば、「能」の世界と同じですよ！

今井　4コマは能!?（笑）

麻草　演劇でも、あえて制限をかけて、そこでできることを模索することによって新しい表現が生まれたりするので、4コマが進化してきているのも時代の必然なのではないかと思います！

カヅホ　僕は漫才の舞台を意識して描いていますよ。漫画内容はコントに近いんですけど、画面構成は漫才に近い感じです。

今井　僕の漫画では、クライマックスなどの盛り上げたいところではキャラクターのアップにすることがあるんですけど、乱暴な言い方をすると、その部分のみを切り取ったものが4コマなのかなと。そのフォーマットのなかで、すべてを完璧に盛りこんでいるのが「ゆゆ式」（芳文社）なんじゃないかと思っています。女の子の日常会話がメインなんですけど、実際に女の子がしゃべっていそうな絶妙なニュアンスなんですよ。

カヅホ　女の子の日常をこんなにうまく描くのは……努力してもなかなかできるものではないかと。

今井　僕も、人が喋っている雰囲気をそのまま漫画にしたいという想いはあるんですけど、「自分のやりたかったことはこれだ！」と思いました。

カヅホ　作者の三上さんにお会いしたことがあるんですけど、お洒落な感じの格好いい方で。「ダメだ、この人にはかなわない！」と思ったものです（笑）。

――そんなすごい漫画家さんがいるものなんですね……。

麻草　実は2万年くらい生きていて、永い刻のなかで女子高生を監視し続けてる人なのかも（笑）。それなら超知性の漫画家ですよ。

編集者A　超知性の描く4コマって、そりゃかなわないよ！（笑）

オススメ作品ピックアップ

座談会で話題に上った傑作を紹介。4コマ漫画ならではのおもしろさが詰まった作品をチェックすべし！

単行本　ゆゆ式（1）
三上小又



●発売中（2009年3月26日発売）　●¥860（税込）　●芳文社（まんがタイムKRコミックス）

ゆずこ、縁（ゆかり）、唯の、名前が「ゆ」で始まる3人組を中心とした日常系ギャグ作品で、3巻まで発売中。“リアル”な台詞まわしにも注目！

単行本　ふおんコネクト！（1）
ざら



●発売中（2007年3月27日発売）　●¥860（税込）　●芳文社（まんがタイムKRコミックス）

境ふおんと、交流、通果、夕たち3姉妹の日常を描いた作品。複雑な設定や、情報量の多いコマが特徴。最後には驚くべき仕掛けが待つ!?　全4巻。

単行本　○本の住人（1）
kashmir



●発売中（2006年10月27日発売）　●¥860（税込）　●芳文社（まんがタイムKRコミックス）

小学4年生の蓼科のりこと、オタクで絵本作家の兄が送る変わった日常を描く作品で、4巻まで発売中。オフビートなテンションがクセになる！

ジェントルメン中村の ワタシも語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村



読者諸兄、今回も「荒くれKNIGHT 黒い残響完結編」（ヤングチャンピオンにて連載中）の魅力をお伝えしましょう。この作品は描線だけでなく「動線」の描き方にも魅力があるのです。動線とは、動きを表現するシャーッとした線のことで、本作ではそれが白く抜かれているのです。この画法は昭和にはよく見られましたが、平成の漫画界では絶滅寸前。しかも、白く抜く作業は手間がかかり面倒くさいのです。ですが、そんな白抜き動線のイメージは、この作品の古きよき不器用な男たちによる熱く泥臭い世界にピッタリはまっています。また、白抜きにより動線の太さが意識され、それが描線の太さと相まって画面の迫力が倍増しています。ぜひ、昔気質の硬派たちの野太ぇ喧嘩を堪能してください。

PROFILE

漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンにて「マスラオ桶狭間」でデビュー。代表作は2月に刊行された「プロレスメン」（講談社）や「パチスロ男爵」。“ホッコリ”といえばこの人！

CD **剣と楓**



●発売中（4月20日発売）●¥3,000（税込）●発売元：フォーライフミュージックエンタテイメント

鬼束ちひろにとって約1年半ぶり6枚目となるオリジナルアルバムは、先行シングル「青い鳥」を含む計12曲を収録。演歌歌手を思わせるジャケットビジュアルは鬼束本人のセルフプロデュースによるもの。



PROFILE

1980年宮崎県出身。2000年に発表したシングル「月光」と翌年の1stアルバム「インソムニア」が大ヒットを記録し、一躍トップアーティストの仲間入りを果たす。エモーショナルな歌声と高い音楽性で熱狂的な支持を受けている。

INTERVIEW

王道バラードから4つ打ちエレクトロまで ニューアルバム「剣と楓」に込めた思い

鬼束ちひろ



◀アグレッシブなファッションやメイクは、もちろん彼女自身のコーディネイトによるもの。左腕にはトライバル風のタトゥーが入れられている。

エレクトロに走ろうが民謡に走ろうが結局は原点に戻ると思います

——1年半ぶりのリリースですね。この間はどう過ごしていたのですか?

鬼束 普通に曲作ってレコーディングして、曲作ってレコーディングしての繰り返し。ゆっくりやってて、気づいたらできてたという感じで。

——時間をかけて作ったせいか、ニューアルバム「剣と楓」は、バリエーション豊かな作品になりましたね。

鬼束 そうですね。聴いた人によって好きな曲が分かれる感じになると思う。「私はこれが好きだな」「僕はこれが好きだな」って。

——シリアスな鬼束さんもアッパーな鬼束さんも、この1枚に入っていますね。

鬼束 うん、幅は広いですよ。やっちゃダメって言われるからやらないけど、作ろうと思えば演歌も作れるし。

——ジャケットもインパクトがあります。

鬼束 なんか演歌歌手みたいでしょ（笑）。スタイリングもメイクも全部自分でやったんです。ニューヨークで撮ったんですけど。

——アルバムは「青い鳥」のような力強い曲がある一方で、「NEW AGE STRANGER」のような新しい路線もあって。

鬼束 アルバムの核になるのは「NEW AGE STRANGER」ですね。こいつが私を次のアルバムに持っていくなって思います。

——いきなり4つ打ちのエレクトロチューンですもんね。こういう音楽的素養は鬼束さんの中に以前からあったんですか?

鬼束 あったのかもしれないし、生まれてきたのかもしれない。エレクトロもできるし演歌も歌えるし（笑）、鬼束節も健在、とかいろいろできる。民謡っぽい曲もあったでしょ。

——なるほど。じゃあこれからエレクトロ路線で行くというわけではないんですね。

鬼束 うん。たぶん私がそれを計算してやったら失敗する。

——それはなぜ?

鬼束 予言でわかる。

——じゃあ鬼束さんにとっての王道っていうものはこれからも変わらない?

鬼束 うん。何を作っても原点に戻ると思いますね。エレクトロに走ろうが民謡に走ろうが、結局は鬼束節になると思います。「やっぱちいちゃんの歌だよね」っていうファンがいてくれれば幸せだな、と思います。

——その話、ファンとしては嬉しいですね。

鬼束 うん。このアルバム出したら「こんなのちいちゃんじゃなーい」とか絶対言われると思うんですけど。でも言わせとけばいいんですよ（笑）。

（取材・文　大山卓也／ナタリー）

インタビューこぼれ話

今回のアルバムと同時に、自伝的エッセイ単行本「月の破片」（幻冬舎）も出した彼女。「もう普通のおばさんにはなれない」と語る彼女の、ブッ飛んだその生き方をぜひチェックしてください。



このインタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！ http://natalie.mu/

MUSIC 裏コラム

音楽シーンの裏側教えます

TMR、AKB、ガガなど国内外アーティストが震災チャリティに動く

3月11日に発生した東日本大震災は、音楽業界にも大きな影響を与えた。3月下旬から4月上旬に予定されていたCDリリースの延期、安全面や節電を考慮したコンサートの延期・中止。だが、もちろんネガティブな出来事だけではない。地震発生後から国内外の多くのアーティストたちが被災者のために、それぞれ独自のアクションを起こした。

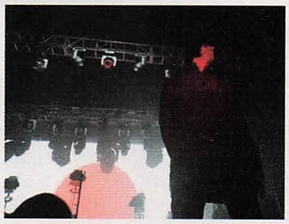
T.M.Revolutionの西川貴教は「STAND UP! JAPAN」と題したプロジェクトを始動。募金活動や、彼の考えに賛同したアーティストたちによるチャリティオークションなどが積極的に行われた。

佐野元春は震災を経て生まれた詩「それを『希望』と名づけよう」をオフィシャルサイトで公開。Mr. ChildrenやLUNA SEA、AKB48などは急きょ新曲を制作し、収益を義援金として寄付するチャリティ配信を実施した。思ってもみなかった形で新曲が届けられ、勇気づけられた被災者もいることだろう。また、被災地から離れた場所に住むリスナーからは、ダウンロードすることで気軽に募金に協力できることもあり、好評価を得ている。

海外でもU2やリアーナなど38組が参加した配信アルバム「SONGS FOR JAPAN」のリリースや、レディー・ガガのリストバンド販売、ビーディー・アイ主催イベントなど、さまざまな形でチャリティ活動が行われている。まだまだ余震による不安が残るが、いち音楽ファンとしてこういった活動に積極的に参加していきたいところだ。　（西廣／ナタリー）



◀T.M.Revolutionのほかにも、GACKTやAKB48ファミリーなどが義援金を募るプロジェクトを設立。



▶リアム・ギャラガー（ビーディー・アイ）は4月3日にロンドンで、ポール・ウェラーやプライマル・スクリームなどと共演して話題に。

アーティストが語る アレがだいすき！

バニラビーンズ レナ

バニビを卒業したらアイドルのマネージャーになろうかな

アーティストが趣味への偏愛を語るこのコーナー。今回はアイドルファンとして知られるバニラビーンズのレナが、アイドルへの熱い思いを語ります。



バニラビーンズ

キノコ頭担当のレナと外はね頭担当のリサからなる実験型次世代アイドルユニット。2007年にシングル「U love♥Me」でデビューし、翌2008年に現編成となる。音楽のみならずさまざまなジャンルで活躍中。



◀CMソングやピチカートファイブカヴァー等、15曲入りベストアルバム発売中。

レナ イチオシ！

▶モーニング娘。のシングル「まじですかスカ！」（写真は通常盤）。



新メンバー4人が早くも先輩たちに追いついていてすごい。すでに完成されたモーニング娘。の型にガッチリはまってるし、つんく♂さん的にも「遊べるな」って思ったんじゃないでしょうか。「美女学」でのPVメイキング映像で、ファンも一緒に成長過程を楽しめるのもいいです。本当にこれからが楽しみ！

モー娘。が「好き」から「なりたい」へ

最初に興味を持ったアイドルは安室奈美恵さん。小学生の頃にテレビで観て好きになって。大人になったら「安室奈美恵業」という職業に就けると思ってました。

小6のときにモーニング娘。さんの第4期オーディションがあって、華やかで楽しそうな雰囲気にひかれて申し込んだんです。当時は履歴書なんて知らないし、お母さんにオーディションのことを恥ずかしくて言えなかったから、手紙に住所と名前、年齢と「モーニング娘。になりたいです」って書いて、学校で撮った集合写真を一緒に送りました。で、書類審査で落選して（笑）、そこから本気でアイドルになろうと思うようになって。それで気づいたら、いつの間にか「モーニング娘。になること」が夢になっていたんです。

その後5期、6期、2回あった7期も受け、1回だけ合宿まで行ったけど落選して。それでも諦められなくて、高校を卒業してすぐ東京に出てきて、その3日後に"バニラビーンズ"にスカウトされたんです。あ、本当は去年の9期オーディションも受けたいと思ったんですけど、年齢制限オーバーしてたので諦めました（笑）。

モーニング娘。さんって一般の人からはアイドルだと思われてるけど、私はアーティストだと思ってます。モーニング娘。さんを含め、今のハロプロはハイレベルで、どんなに歌やダンスが下手な子でも場数を踏むことで着実にレベルアップして、プロって言葉にふさわしいステージを見せてくれる。私がモーニング娘。さんに憧れたのはそういうところなんです。

去年はNHK「MUSIC JAPAN」で初めてモーニング娘。さんと一緒のステージに立たせていただいて。いや、もう別格で、肝の座り方が違うんですよね。リハーサルも見させていただきましたけど、格好よかったし。え、メンバーの皆さんと話したかって？　恐れ多くて話せませんよ（笑）。もしかしたら今は「モーニング娘。よりもスマイレージみたいなグループのほうが売れる」って思う人もいるかもしれないけど、私はモーニング娘。さんにはずっと孤高の存在で居続けてほしいと思うんです。

ハロプロ以外で今一番気になってるアイドルは、東京女子流のひーちゃん（新井ひとみ）。あの小さい体からあふれる力強さがとにかくすごくて、5年後10年後が本当に楽しみ。しかも彼女、すごく強い子なんです。宮城出身なんですけど震災の影響でしばらく家に帰れなかったときに、「ひとみに何ができるかわかりませんが、お家に帰ったら、津波被災地に行って自分の目で見て、そして少しでも力になれるようにがんばります」とブログに書いていて。感動してツイッターで「ひーちゃん感動したよ、ありがとう。私が勇気づけられたよ」って思わず返信しちゃった。そのくらい大好きです。

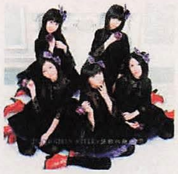
もしバニビを卒業したら私、アイドルのマネージャーになろうかな。今もイベントではそうだけど、楽屋でアイドルが着替えてるときも、「フーン♪ 私女だもん」みたいに完全にファンがひとり紛れ込んでる感じで。そこは職権乱用ですね（笑）。

独断レコメン部

ゴールデンウィーク目前。予定が決まった人も暇な人も、この3枚を聴いて連休を満喫しよう！　（西廣／ナタリー）

東京女子流
鼓動の秘密
5/4

アイドル舐めるな、と叫びたい傑作



着実に知名度を高めている東京女子流の1stアルバム。ヒットシングルの数々はもちろん、往年のモー娘。ダンスチューンとエイベックス系サウンドを融合させたような新曲は、どれも会心の仕上がり。アイドルの枠を超えた本作が、J-POP新時代を築き上げる。

●フォトブック付き¥4,200／DVD付き¥3,800／CDのみ¥2,800（各税込）
●発売元：エイベックス

salyu×salyu（サリュバイサリュ）
s(o)un(d)beams
4/13

異色コラボから生まれた新境地



Salyuが小山田圭吾とのコラボで完成させた異色アルバム。自分の声を楽器に見立てて構築された楽曲の数々は、唯一無二の存在感を放っている。Corneliusの作品にも通ずる世界観は、Salyuファンならずとも一聴の価値あり。音楽の新たな可能性を感じてほしい。

●¥3,000（税込）
●発売元：TOY'S FACTORY

チャットモンチー
YOU MORE
4/6

チャット流ユーモアいっぱいの1枚



完全セルフプロデュースによる2年ぶりのオリジナルアルバムは、過去のどの作品よりもポジティブな空気にあふれた1枚。ポップでスマートななかにいびつさも散りばめられた、独自のスタイルが確立されている。過去のイメージで聴くとびっくりするはず。

●¥3,059（税込）
●発売元：Ki/oon Records



RG第3弾はコズミック・イラの主役機!!

究極のリアリズムを追求したガンプラの新シリーズRG（リアルグレード）。そのRG第3弾として、「機動戦士ガンダムSEED」からエールストライクガンダムが登場する。本商品はこれまでのRGと同様に、内部構造には「アドヴァンスドMSジョイント」を採用し、組立てやすさとアクション性を両立。またパーツ1つ1つの細部にまでこだわり、全体のディテールはこれまで以上のデキだ。さらにエールストライカーパックは着脱可能なので、もちろんストライクガンダムとしても楽しむことができる。

川口名人「前2作からさらにパワーアップ」

部分的に表面に露出したフレーム構造やエールストライカーパックなど、新しい表現が求められるモチーフですが、前2作のノウハウが十分に生かされ、組み立てやすさと、シャープなモールドによる精密感が高いキットになっています。





▲▶本機特有の動きを再現するために、新規のアドヴァンスドMSジョイントを設計。肩の引き出し機構などにより大胆なポージングも可能だ。

RG（リアルグレード）第3弾! 細部までこだわった究極形態!!

ガンプラ　RG 1/144 エールストライクガンダム

●4月30日発売　●¥2,625（税込）
●バンダイホビー事業部

GUNPLA INFORMATION 「UC」シリーズ続々キット化！



アニメ「機動戦士ガンダムUC」第3巻に登場した、ジェガンのエコーズ仕様機がさっそくガンプラに！　通常のジェガンとは異なるカラーリングや追加センサーなど、アニメの設定そのままに、1/144スケールで発売中だ。



▲追加センサーはバイザー昇降状態をパーツ差し替えで再現。

HGUC 1/144 ジェガン（エコーズ仕様）

●発売中　●¥1,680（税込）
●発売元：バンダイホビー事業部

あのMSも最速キット化！

「ガンダムUC」第3巻のパラオ戦で活躍したドライセンもHGUCで登場。バズーカやトライブレードなどの武装も充実している。



HGUC 1/144 ドライセン（ユニコーンVer.）

●5月下旬発売
●¥2,100（税込）
●バンダイホビー事業部

フィギュア　RIOBOT 03 デルフィング第三形態



●5月発売
●¥7,800（税込）
●発売元：千値練

劇場用アニメ「ブレイクブレイド」の第三章で活躍したデルフィング第三形態のアクションフィギュアが千値練より発売。デルフィングの全身に取り付けられた多重装甲を立体化。装甲の着脱はもちろんのこと内部フレームまで完全再現している。劇中で走る城壁と言わしめたそのボリュームを体験しよう！

フィギュア　ゲームキャラクターズコレクション モンスターハンターポータブル 3rd 動く！アイルー（レウスネコシリーズ／レイアネコシリーズ）

●6月発売
●各¥3,129(税込)
●発売元：メガハウス



『MHP 3rd』で活躍するオトモアイルーのアクションフィギュアが、レウスネコシリーズとレイアネコシリーズの全2種類で登場。オトモアイルーの装備は、ゲーム中同様に頭、胴、武器の3パーツに分解可能で、レウスネコとレイアネコシリーズの装備を組み合わせて楽しめる。さらに怒り目とキラキラ目に変更できる差し替えパーツも付属する。

フィギュア　超合金 一撃殺虫!!ホイホイさん

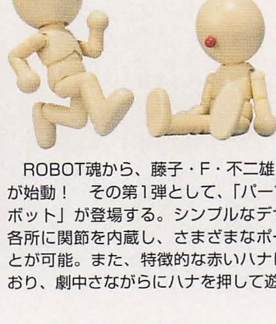


▲写真は試作品です

●5月発売　●¥9,240（税込）　●発売元：バンダイコレクターズ事業部

「電撃応王」で好評連載中のコミック「一撃殺虫!!ホイホイさんLEGACY」から、超小型害虫駆除ロボット「ホイホイさん」が超合金となって新登場！　アームマシンガンやハンドガン、刀といった武装のほか、劇中の充電器を模したスタンドも付属。さらに初回版には3種類の表情パーツが特典として付属する。

フィギュア　ROBOT魂 コピーロボット（1号）



●5月発売
●¥2,940（税込）
●発売元：バンダイコレクターズ事業部

ROBOT魂から、藤子・F・不二雄キャラクターシリーズが始動！　その第1弾として、「パーマン」から「コピーロボット」が登場する。シンプルなデザインながら、全身の各所に関節を内蔵し、さまざまなポージングを取らせることが可能。また、特徴的な赤いハナにはバネが仕込まれており、劇中さながらにハナを押して遊ぶこともできる。

エッセイ
けもの道
藤村忠寿



●発売中（4月22日発売）●¥1155（税込）●発売元：メディアファクトリー

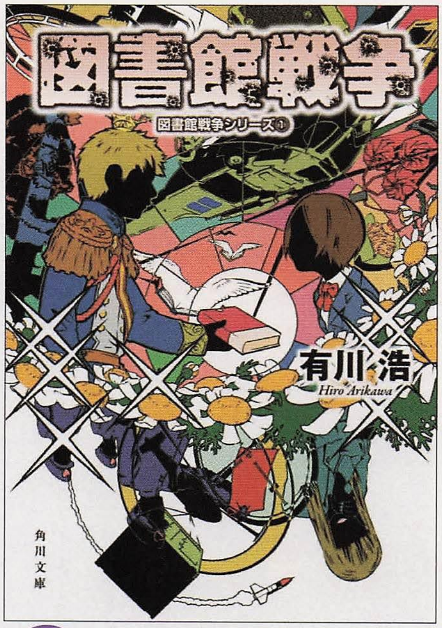
「水曜どうでしょう」のディレクター"藤やん"こと藤村忠寿が、生き方や仕事との向き合い方、番組にかける思いなどを書きつづる。「王道ではなく、自分で"けもの道"を切り開いてきた」と語る著者が教える、人生が少しラクになるコツとは!?　ここでしか読めないエピソードから、素の藤やんが見えてくる！

ビジネス
すべての仕事を紙1枚にまとめてしまう整理術
高橋政史



●発売中（4月13日発売）●¥1449（税込）●発売元：クロスメディア・パブリッシング

雑多な情報をシンプルにまとめ、「仮説力」「要約力」「問題解決力」など、ビジネスに生かせる総合力を養うコツを解説したビジネス書。経営コンサルタントである著者が企画書や報告書、プレゼン資料など、どんな分野の情報も紙1枚にまとめるためのフォーマットを紹介する。読めば書類作りがより簡潔に!!



文芸
図書館戦争　図書館戦争シリーズ①
有川浩

●発売中（4月25日）●¥700（税込）
●発売元：角川書店

2006年に刊行されて人気を呼び、アニメ化もされた「図書館戦争」が文庫化。公序良俗を乱し、人権を侵害する表現を取り締まる「メディア良化法」の成立から30年が経った日本を舞台に、抗争を繰り広げるメディア良化委員会と図書特殊部隊の物語が描かれていく。2巻も同時発売。

ライトノベル
なれる！SE4 誰でもできる？プロジェクト管理
夏海公司／イラスト：Ixy



●5月10日発売　●¥599（税込）●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

とある出版社の本社移転プロジェクトに参加した工兵と立華。簡単な作業のはずが、あまりの惨状にプロジェクトマネージャーが逃亡したことで事態が急変。その代打を工兵が務めることに!!　新人にはハードルが高い未経験業務を、工兵たちは完遂できるのか!?　立華のプライベートも明かされるシリーズ第4弾。

ライトノベル
俺の妹がこんなに可愛いわけがない⑧
伏見つかさ／イラスト：かんざきひろ



●5月10日発売　●¥578（税込）●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

アニメも好評を博した「俺の妹」最新刊では、物語がついにクライマックスへ突入!?　主人公・京介を中心に巻き起こる、複雑な恋愛模様も新展開。新たな登場人物も加わって、高校生活最後の夏休みは毎日が大騒動に。黒猫との交際の行方や、一大転機が巻き起こる桐乃との兄妹関係など、見逃せないシーンが満載!!

ついに文庫化される有川浩の人気作「図書館戦争」など、読みごたえバツグンの作品たちを紹介!!

CREATOR'S SELECTION
ゲームクリエイターが推すこの1冊!!
今回のゲスト：宇田洋輔氏（イメージエポック）

ゲーム業界を引っ張る気鋭のクリエイターたちに、読んで影響を受けた本について語っていただく連載企画。第5回は『最後の約束の物語』を手掛けたイメージエポックの宇田洋輔氏に語ってもらおう。

宇田氏が選ぶこの1冊！

文学
死者の奢り・飼育
大江健三郎



●発売中（1959年9月）●¥460（税込）●発売元：新潮社

全6編を収録した、大江健三郎の短編集。表題作となる「死者の奢り」は、屍体処理室の死体を移動させるという奇妙なアルバイトに参加した青年の非現実的な体験を、独特の筆致で描いていく。ほかにも、療養所の厚い壁に閉じこめられた脊椎カリエスの少年たちを描く「他人の足」や、芥川賞を受賞した「飼育」など、いずれも読みごたえある作品がそろっている。

「死」をテーマにしたゲームを描くことへの思い

死体をホルマリン漬けにするアルバイトを通じてエロス（生きる欲求）とタナトス（死への欲求）を描く、人間の本質に迫る傑作……と世の中的には言われているらしい「死の奢り」。僕は高校生のときに読み、死体になるってなんだろうと考えさせられた作品です。「ホルマリンの臭い」という嗅いだこともない臭いが奇妙にまとわりつき、脳から離れなくなって今にいたります。この感覚が、ゲーム業界という死に急ぐ業界（？）でがむしゃらに働くきっかけになっているような、いないような。

ゲームが描く死。ストレートに人を殺しまくる対戦型FPSや、死んだ死体ならば無差別殺人（？）も許されるゾンビもの、推理アドベンチャーに出てくるような殺人事件まで……ゲームではさまざまな死が描かれます。ですが、死にまとわりつく情念のようなものをゲームで描くのは難しいな、とも感じています。「ゲームは低俗だ」なんて言うつもりはないと前置きしつつ、あえて書かせてもらえれば、「ゲームの扱う死は軽い」と思うんです。ゲームは基本的に「ボタンを押す」快楽にて成り立ちます。ボタンを押す→人が死ぬというゲーム性が快楽へ結びつくのだとすると、死を考えることには向かないでしょう。ですがその軽さゆえに、何か死へ思い至るものだってあるはず。それさえ描ければ、ゲームを違った角度からとらえられるかもしれないと、日々考えております。

それの1つの答えが出せたかは自分でも不明ですが、本当にドライに「死者の数値」を明示し、その数に思いを至らせることを目指したのが、『最後の約束の物語』というゲームです。ドライに出る数字と、その数字の裏にある多数の「救われた命」の物語を描くことで、ゲームの世界の裏にある死を描けるんじゃないかなぁ……と考えました。難易度の高いゲームシステムとあいまって、とても「ヘビーなゲーム」になっているかと思います。よかったらぜひ、お手に取ってみてください。

宇田洋輔



イメージエポック所属。4月28日に発売されるPSPのRPG『最後の約束の物語』で、ゲームプロデューサーデビューを果たす。

デュアルコアCPU & Android3.0の激速タブレット端末が実現!!

モバイル



YouTubeを7時間以上も視聴可能！

10・1インチと大型の液晶を搭載したタブレット端末。CPUには最新のデュアルコアプロセッサ「Tegra 2」を搭載。パワフルな処理能力により、画面の切り替えやスクロールなどの通常作業だけでなく、動画再生もフルHD映像がコマ落ちせずスムーズに行なえる。Googleマップの3D表示といった重たい処理もラクラクとこなせるなど、3Dゲームへの対応にも期待が持てるスペックだ。搭載しているバッテリーが6500mAhと大容量なのも嬉しい。実測でYouTubeのHD動画を連続7時間以上も再生できるほどのロングライフで、電池切れを気にせず長時間の利用が可能だ。

OSはタブレット用に開発された最新のAndroid3・0を採用。メールやWebブラウザは、表示領域の分割表示やタブを使って欲しい情報に素早くアクセスでき、さらにひと目でわかるように設計されている。

別売のドックやキーボードを使えば、ノートPC代わりとして使えるなど、1台でマルチに使える端末だ。（中山智）

MOTOROLA XOOM

オープン価格

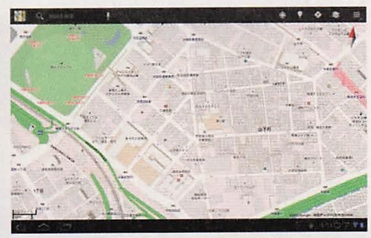
●キャリア：au ●メーカー：モトローラ ●Androidバージョン：3.0 ●画面サイズ：10.1インチ（1280×800ドット） ●カメラ：メイン約500万画素、サブ約200万画素 ●ワイヤレス通信：IEEE802.11b/g/n ●本体メモリー：32GB ●外部メモリー：microSDHC（最大32MB） ●サイズ：約249×約167×約12.9mm（W×H×D） ●重量：約700g

【項目別オススメ度】（5段階評価）

画面	★★★★	デザイン	★★★
操作性	★★★★	バッテリー	★★★★★



▲YouTubeアプリは専用のインターフェース。動画のデータや関連動画の一覧もチェックしやすい。



▲最新CPUの能力により、3Dマップ表示やストリートビューなどの描画スピードもストレスなく高速。

Android向けWebブラウザ「Firefox4」が公開中

モバイル

Google Chrome、Opera Mobileに続いて、Android向けWebブラウザ「Android for Firefox4」が3月29日に公開された。このFirefox4はJavaScriptエンジンに「SpiderMonkry」を採用することで、起動やページの読み込みなど、操作性に関連してくるほとんどの動作が高速化されているという。また、タブやブックマークなどが画面から隠れていることで、これまでより広くWeb画面を見られるのが特徴だ。さらに「Firefox Sync」機能に対応し、PCとのブックマークの共有も可能となっている。



◀「Firefox」といえば、なんといっても豊富な拡張機能！ もちろんAndroid向けFirefoxでも、拡張機能の適用が可能。自分好みの機能を見つけ出して、快適になるようカスタマイズしていこう。

ついにケータイがグローバル化？NTTドコモがSIMロックを解除

モバイル

NTTドコモがほかの2キャリア（au、ソフトバンク）に先駆けて、ドコモショップでのSIMロックの解除受付を開始した。SIMロックとは、購入した携帯端末に対して、ほかのキャリアのSIMカードでは動作しないように制限をかける機能のこと。これまではNTTドコモの端末を購入したら、NTTドコモのSIMカード以外は使えなかった。しかし、4月以降に発売される携帯端末については、手数料￥3,150を支払うことで、他キャリアのSIMカードも使えるようになる。

SIMロック解除によるメリット・デメリット

メリット

●他キャリアのSIMをドコモの端末で利用できる

●ユーザーのキャリア乗り換えが活発になり、業界が活性化する

デメリット

●解除に手数料￥3,150がかかる

●端末代金に販売奨励金が乗せにくくなり、端末の価格が上昇する可能性がある

こちらもAndroid3.0!「Optimus Pad」

モバイル

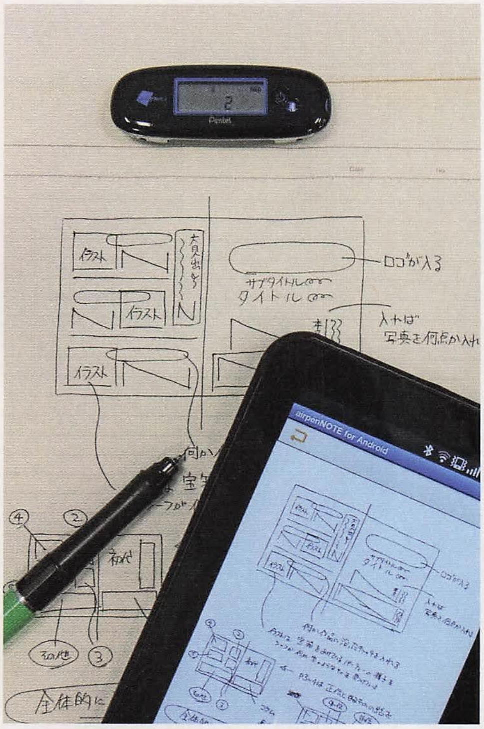
「Optimus Pad」は、NTTドコモの回線に対応したLGエレクトロニクス製のタブレット。北米やヨーロッパでもそのまま流通されるグローバルモデルとして設計されており、日本独自のサービスには対応しない。CPUは「XOOM」と同様にデュアルコアの「Tegra 2」(1GHz)を搭載。CPU性能を生かした快適な操作性に期待。



Optimus Pad L-06C

オープン価格

●キャリア：NTTドコモ ●メーカー：LGエレクトロニクス ●Androidバージョン：3.0 ●画面サイズ：8.9インチ（1280×768ドット） ●カメラ：メイン約500万画素、サブ約120万画素 ●ワイヤレス通信：IEEE802.11b/g/n ●本体メモリー：32GB ●サイズ：約243×約150×約12.8mm（W×H×D） ●重量：約620g



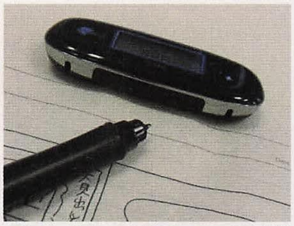
紙に書いたメモをその場で保存 アナログとデジタルの見事な融合

デジタルペン

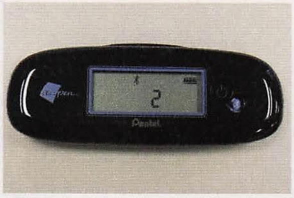
紙に書いて覚えてデータで残す!!

本製品は、赤外線と超音波で筆記データを発信するデジタルペンと、ペンから送られる赤外線と超音波を受け取ってデータとして保存する受信部がセットになったデジタル筆記用具。デジタルペンにはタッチパネル用のスタイラスだけでなく、実際の紙に書けるボールペンユニットが付属する。なお、受信部はBluetoothでのデータ送受信に対応しており、ケーブルを接続しなくても、ワイヤレスでデータの転送が可能だ。

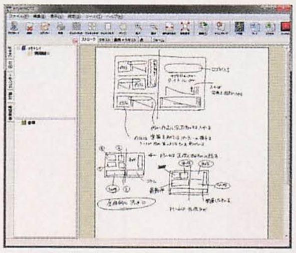
デジタルペンで書いた内容については、付属のアプリを使うことで、自動的にテキストに変換してくれる機能も搭載。そのほか、EvernoteやDropboxなどのネットワーク保存サービスにワンタッチで保存してくれるボタンを搭載する。これらのサービスを利用することでPCだけでなく、スマートフォンを使ってどこでも書いたメモを見ることができる。なお、3月末には受信部とAndroid端末をBluetoothでつなぎ、直接保存できる公式アプリが公開された。まさにデジタル時代の筆記用具といえる。



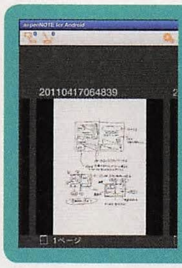
▲「airpen」は、受光部ユニットと赤外線＆超音波で発信するデジタルペンの2つで構成されている。



▲受光部ユニットにはBluetoothボタンが搭載されており、無線接続が可能。また、ページ送りボタンとしても使われる。



▲PCにインストールする専用ソフト「airpenNOTE」。書いたものを大画面で編集したいときはPCに転送するのが一番。



「airpenNOTE for Android」でスマートフォンでも使える！

「airpen」を発売しているぺんてるより、Android端末に直接データを転送できるアプリ「airpenNOTE for Android」が公開された。PC用アプリと同様にEvernoteなどのWebサービスにワンタッチで保存可能と、PCいらずの便利さだ。

airpen Pocket

オープン価格（実売¥14,000前後）

●メーカー：ぺんてる ●通信方式：USB、Bluetooth ●筆記可能領域：A4まで ●メモリー容量：2MB（A5・約100ページぶん） ●重量：約22g（ペン、メモリーユニット）

【項目別オススメ度】（5段階評価）

操作性	★★★★	デザイン	★★★
実用度	★★★★★	価格	★★★

アキバで見つけたキワモノ製品とか

震災から約1カ月半……100基近い御輿が中央通りなどを練り歩く、日本三大祭りの1つの「神田祭」も中止になってしまったが、街全体としては以前の活気を取り戻しつつある。

各店舗の店頭では、SIMロックフリーの輸入版「iPad2」など、秋葉原ならではの製品やグッズが続々と入荷している様子だ。また、細かく練られた設定で多くのゲーマーを魅了し、4月からアニメの放映も開始された「STEINS;GATE」のBD／DVDの予約をソフマップが早速スタート。6月に発売されるPSP版とともに人気となっている。

旬ネタ プレステケータイが入荷!!

（三月兎1号店）

初代PlayStationのタイトルが遊べる“PlayStationケータイ”こと、Android搭載スマートフォン「Xperia PLAY」の直輸入品が登場。直輸入品は技適マークが未取得のため、国内でWi-Fiを使うと電波法違反になる点やゲーム配信サービスが利用できるかが不明で、怪しさ満点の1品だ。



▶某人気コミックのワンシーンを使って入荷をアピール。趣向をこらしたポップが楽しめるのも秋葉原ならでは。

グッズ キュウべえが家に!!

（コトブキヤ ラジオ会館店）



◀「魔法少女まどか☆マギカ」の「キュウべえ」を模したビーズクッションが、夏に登場予定。忘れずに“契約（予約）”しよう!!

PCパーツ 夏の計画停電に備える!?

（フェイス秋葉原本店）



◀計画停電の影響で、無停電電源装置（UPS）の需要が急激に増加。一部製品は需要に追いつかず、次回入荷が未定になる場合も。

PCパーツ 最強グラフィックボード降臨

（クレバリー1号店）



◀1つの基板に2基のGPUを搭載して高い性能を発揮するNVIDIA「GeForce GTX590」が登場。価格はなんと9万円超え！



アイドリング!!!メンバーが「希望の巫女」に！

『ドリーム戦国伝』始動!!

初の本格的コスプレにテンションが上がるメンバーたち。トップバッターの23号伊藤祐奈、25号後藤郁は朝8時とは思えないテンションで、重い衣装なのに走り込んでスタジオに登場。戦国モノにハマっている14号酒井瞳は「オレは前田慶次だ！」と言い張りながら次々に男前なポーズを提案。コスプレ大好きな13号長野せりなに至っては「この衣装いくらで買い取れますか？」と本気でスタイリストに質問する場面も……。

ドリーム戦国伝 ～希望の巫女～

各社携帯、スマートフォンから、Mobage（モバゲー）にて現在配信中。料金は登録無料（アイテム課金制）。アイドリング!!!20人全員の巫女アバターがあり、着せ替えで自分好みのアレンジも可能に！　詳細は公式HPを参照に。

アイドリング!!!メンバーが戦国時代に登場!

アイドリング!!!メンバー20人全員がキャラクターを務める携帯専用シミュレーションRPG『ドリーム戦国伝』。アイドリング!!!メンバー扮する「希望の巫女」とともに、実際の戦国武将たちを従えて軍を育て上げ、戦国時代を荒らす魔王を退治することが目的だ。巫女は各メンバーの性格を細かく再現しているので、ファンは必見！

友情! 努力! 愛嬌! 4期生の成長記録

アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!（仮）

題字：門澤P

第6回 巫女になっちゃったング!!!

アイドリング!!!が戦国時代にタイムスリップ!?　メンバーが巫女となり世の中を荒らす魔王を退治する、携帯用シミュレーションRPG『ドリーム戦国伝』の撮影に潜入取材！

担当

★男塾先輩

震災が起きて不安な日々が続きますが、そんなときこそアイドリング!!!の歌に勇気をもらってます。

★エドボル

遠藤さんと作曲の奥村愛子さんが歌う「勇者の憂鬱」。素敵な歌声に目から熱いものが……。

※11号森田涼花と24号野元愛は別の仕事のため、この日の撮影は欠席。もちろんゲーム中には登場します。

アイドリング!!!LIVEレポート

百華繚乱そろい踏み!!













3月21日、大阪の笑いの聖地で開催された「品はちライブ in NGK」。東日本大震災後の初ライブということもあり、待っていたファン様に向けて、そして被災地の方へ「想いよ届け！」とばかりの熱いステージを繰り広げた。



▲この日発表された「Do one action every day」というスローガンを胸に募金活動も行った。

▼大阪での握手会も延期になってしまい、久しぶりにファン様に会えるとテンションが上がるメンバーたち。





▲アルバム「SISTER」からの初披露やYGAとのコラボなど、いつも以上の内容にファン様も大満足！

4期生メンバーの意外な一面？

4期生5人(＋何故か橋本楓)だから話せる、メンバーの裏の顔をここだけで暴露！　ゲームキャラにも反映されてるかも？【倉田瑠夏】いつもどうしようって言ってて、優柔不断なところありますね(伊藤)【伊藤祐奈】お仕事ではハキハキしてるんですけど、プライベートはびっくりするくらいマイペースなんですよ！(橋本)【尾島知佳】甘えたがりですね。先輩にだけですけど(野元)【野元愛】最後に一言多いんですよね(後藤)／「それええなー！　まなはいらんけど」みたいな(笑)(伊藤)【後藤郁】周りが慌ててても、違うこと考えててボーッとしてる(伊藤)

アイドリング!!! 番組インフォメーションGG!!!

4期生25号後藤郁活動休止について



4月10日、CCレモンホールで行われたミニライブより。「いち恋」での学ラン姿としばしお別れに。今後については公式サイトなどでご確認ください。

4期生25号後藤郁が家庭の事情により、約6カ月間の活動休止という発表がありました。あの不思議なキャラで当連載を盛り上げてくれたかおるん。「修行して戻って来ます！」と笑顔で語ってくれたかおるんの成長した姿を楽しみにしつつ、4期生を変わらず応援させていただきます！

週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ 今月の尾島さん

スポーツ万能娘はいろいろお悩み



▲収録で素晴らしい足さばきを見せる尾島（写真左）。さらに谷澤バイテンがこぼしたジュースをすかさず拭いてあげる気遣いも魅力だ（写真右）。

握手会に足を運ぶファンの間で26号尾島が変わったともっぱらの評判だ。以前はJKらしい自由な言葉使いに面食らうファンも多かったが、ファンや友達、両親への感謝を忘れない"ヤサ女"であり、実はちゃんと気遣いができる性格。握手会でファンとの会話が弾むようになってきたぞ。最近は髪型に悩んでいるので、みんなの意見を伝えてあげよう！

東京のダンジョン

第6回 東京メトロ副都心線渋谷駅

都会の深谷ともいえる渋谷の地に、著名な建築家がデザインを手掛けた地下施設がある。地下を流れる河川のさらに下で、東京最後の地下鉄の駅は拡張を続ける。

文・写真／宮下雅史



1

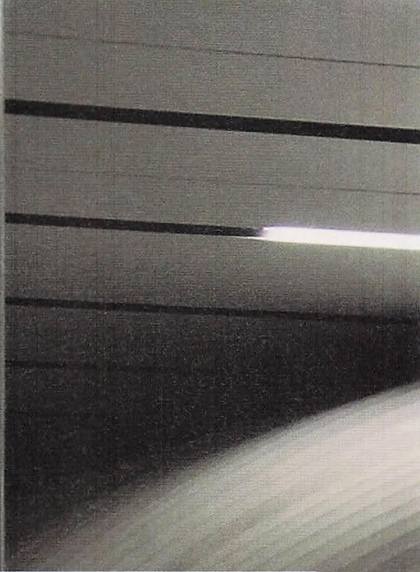
河川が削った谷底のさらに地下深くで新たなダンジョンが今も成長を続けている

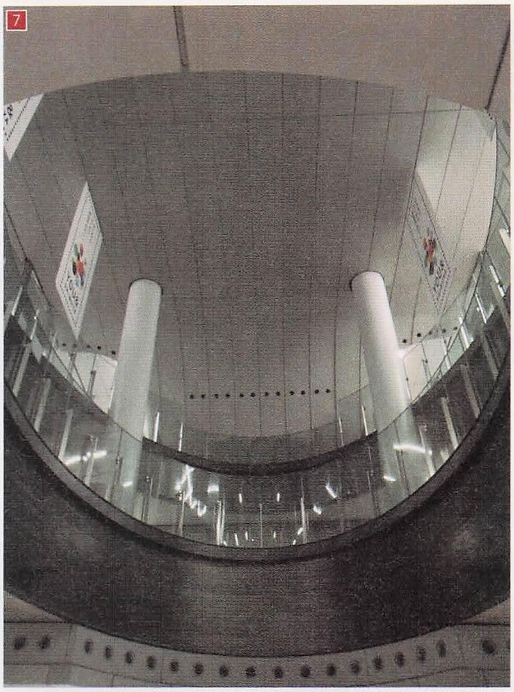
若者の街として、また交通量の多いスクランブル交差点がある街として世界的にも知られている渋谷。この地は、渋谷川とその支流である宇田川によって削られてできた大きな谷であることでも知られている。宮益坂や道玄坂といった有名な坂も多く、実際に街を歩いてみると、渋谷駅を谷底とした起伏に富んだ渓谷のような土地であることがよくわかる。現在、渋谷川の上流や宇田川にはフタがされ、地上からは流れを確認できない暗渠（あんきょ）となっているが、多くの人々が行き交う足下を、今も水が流れているのだ。

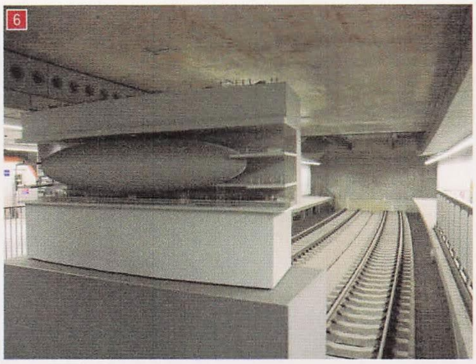
そんな渋谷の谷底のさらに地下深く、以前から運行している東京メトロ半蔵門線と東急田園都市線のさらに下に、近年、新たな地下空間が誕生した。東京メトロ副都心線の渋谷駅は、著名なデザイナーの手によって宇宙船をイメージした地下施設として3年前に開業。前述の半蔵門線とは地下連絡通路でつながっているほか、東急東横線の乗り入れ工事も進められており、今なお拡張を続けている。東京の地下では、その規模を地上から判別することは難しいが、こうした巨大な地下空間が日々作られている。

東京の地下鉄に乗ると、ときどき「やみくろ」のことを思い出す。やみくろとは、村上春樹氏の小説「世界の終わりとハードボイルドワンダーランド」に登場する地下に棲む生き物だ。東京の地下にある巨大な巣に太古から生息し、人を憎んでいる彼らは、地下鉄の発展とともに人知れず勢力を広げていったという。やみくろは実在しない生き物だが（おそらく）、ホームの端から暗闇へと続くトンネルを見ていると、どこかの通風孔や排水路が、彼らの生息地に続いているのではないかと想像してしまうのだ。

副都心線の渋谷駅は、そんな妄想とは無縁で未来的な装いに満ちている。最先端の掘削技術によって作られた新しいトンネルからは、何か秩序のようなものさえ感じられる。しかし、そんな秩序だった新しさとは裏腹に、地下トンネルの奥に潜む闇に目を凝らすと、人の心を揺さぶる何かをはらんでいるように思えてくる。そこから呼び起こされるものは探究心なのか、暗闇への恐怖心なのかはわからないが。

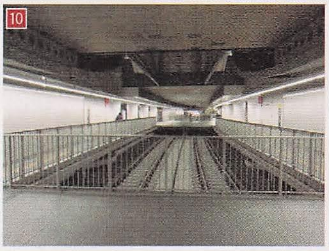






未完成の姿をとどめた近未来の駅

ネット上ではしばしば渋谷駅構内図が複雑だとしてラストダンジョンの候補にもあがるが、実際に歩いてみると新宿駅ほどの広さはなく、わかりやすい。ただし階層は深い。現在、ＪＲ渋谷駅の東口付近は東急東横線の地下化工事などで騒然としている一方で、副都心線の駅構内は未完成な雰囲気もあいまって、地宙船（地中の宇宙船）をイメージさせる未来的な空間が広がっている。渋谷駅街区基盤整備方針によると、渋谷駅は2026年までに新駅ビルの建設のほか、西口地下に公共駐車場、東口地下に駐輪場の整備も予定さている。渋谷の谷は、さらに深くなりそうだ。











6来年、相互直通運転が開始される東急東横線の線路はホームの真ん中に設置済み。今は途中からコンクリートでふさがれている。7ホームから見た吹き抜け。8この奥では東横線の地下化が進行中だ。9 10乗り入れ後はホーム自体もやや南へ移る。11交差する線路が美しい。12暗渠である渋谷川の、さらに地下に駅がある。







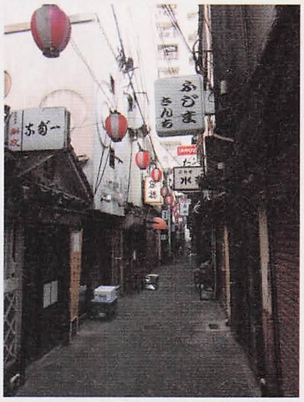


1東京メトロ副都心線は、2008年６月に全線が開通した東京最後の地下鉄。渋谷駅のデザインは、地中の宇宙船をテーマに建築家の安藤忠雄氏が手掛けた。2渋谷の谷の深さがよくわかる光景。地下鉄である東京メトロ銀座線が、渋谷駅では地上３階の高さを通る。3副都心線は地下５階の深さ。地下鉄としては珍しく、騒音防止のため線路にバラストを敷いている。4オブジェにも見えるドームの正体は、ホームへ下るエスカレーターの屋根。5改札口前のコンコースとホームは吹き抜けになっている。地下鉄通過時の風圧により、空気の入れ替えを可能にするダクトの役割も果たしているそうだ。

取材後記

こんにちは、ダンジョン探索担当の宮下です。ここ数回、吉祥寺や銀座といった昭和の時代にタイムスリップできそうな地上のダンジョンの紹介が続いたので、今回は少し路線を変えて、新しい地下のダンジョンを探訪。来年には東急東横線の地下化も完了し、ホームの様子も変わるので資料的価値も含めて…というのは建前。ぶっちゃけますと、候補に考えていた場所が再開発によって以前の姿をとどめていないことが判明したので、矛先を新しいほうへと向けてみたのでした。渋谷の地下といえば渋谷川。その上にある横丁にもひかれましたが、今回は下へ下へと潜りました。

そんな経緯もあって、今回はダンジョン的建造物の移り変わりについて考えさせられました。ダンジョンの世代交代ですね。六本木の再開発などを筆頭に、ここ10～20年だけでも東京は地区単位で大きく姿を変えています。便利で快適になることはわかりつつも、かつての街並みが消えるのはもったいないと思ってしまうのです。渋谷は近年、大きく姿を変えてはいませんが、来年以降、駅周辺の印象がガラリと変わるかもしれません。



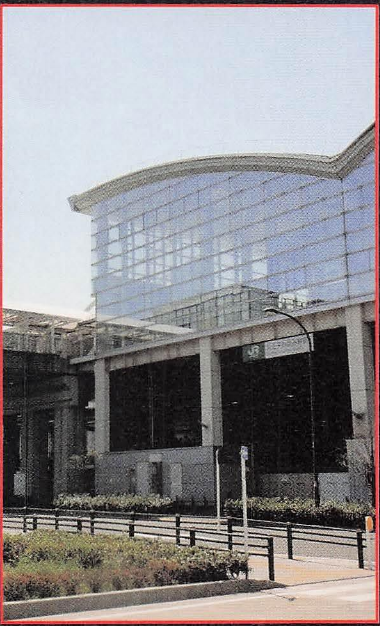
第5回●八王子の心霊スポット

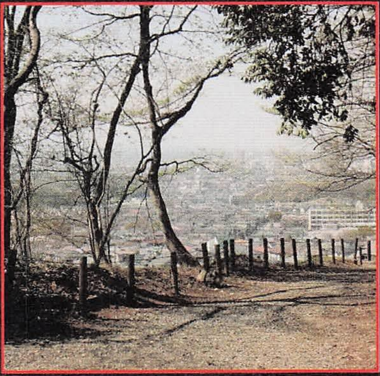
道了堂跡

日本中の怖い&不思議なスポットをゆるゆると探訪するこのコーナー。今回は、東京都は八王子市にある心霊スポット、道了堂跡に突撃！

文・写真・イラスト／まっつ

ゆるくて怖い？心霊スポット探訪









東京都八王子市は、心霊スポットが数多く点在する地域として、オカルトマニアの間では有名だ。今回訪れたのは、その心霊スポットの1つである道了堂跡。道了堂は、明治7年に峠を通る旅人や村内の安全のために創建された寺。地元の人々の信仰を集めて繁栄したが、しだいに荒廃し堂が倒壊しかけたため、昭和58年に撤去された。現在は礎石の跡と灯籠などがわずかに残るのみとなっている。この場所では、数十年前、道了堂を管理していた老婆が強盗に惨殺された事件が起きてから、その老婆のすすり泣く声が堂から聞こえてくると噂されるようになった。さらにその十年後には跡地周辺で女子大生の死体遺棄事件が発生し、いわく付きの場所として認識されるようになったとのこと。また、境内には触ると呪われるという首無し地蔵もあるとか。生々しい事件ばかりで嫌な感じですが、行ってきました。

この場所ではこんな現象が起こるらしい



老婆のすすり泣く声が聞こえてくる



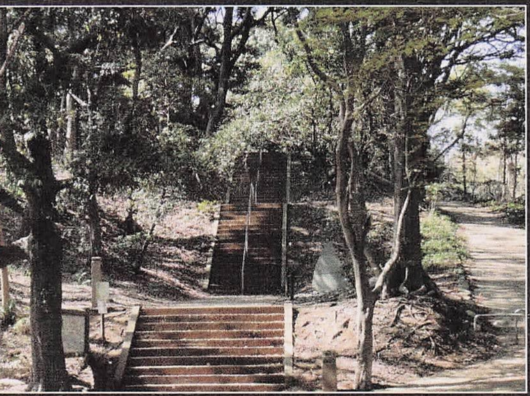
▲峠の上に建てられた道了堂なので、急な階段と上り坂が多い。日頃の運動不足を痛感する俺でした。

豪商によって建てられた寺の跡地

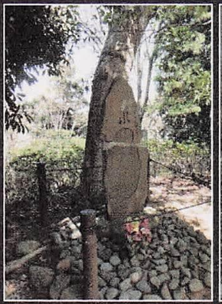
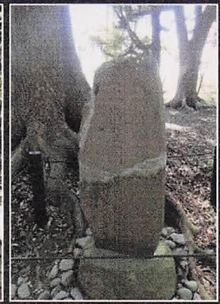
不気味な静けさが漂う 薄暗い空間



▲道了堂跡の全景。一番奥にあるベンチに1人の老人が座っていて、撮影している俺をじーっと見つめていた。怖かった。



▲小高い山の上に姿を現した、道了堂跡の入口。周りから聞こえてくるのは鳥のさえずりと木々のざわめきのみ。入口付近には、案内看板と石碑が立ち並んでいました。っていうか、また階段を上るのか……。

▲石碑は何者かに叩き割られた形跡があり、補修されていました。バチ当たりなことをするヤツがいるもんだ。

触ると祟られる 首無し地蔵



◀首無し地蔵の首は復活していた！　新品の頭が付いて、心なしか顔も穏やかに見える地蔵様。最初に見たとき、アンパンマンが思い浮かんで笑ってしまった。ごめんなさい。



▲これが道了堂の跡地。境内の支柱のあとが見える。栄えていた頃のことを想像すると、ちょっと切なくなった……。



首が復活してる～！

地震の傷跡がここにも…



▶先の大地震の影響で、二基の灯篭が崩れていた。調べてみたらこの灯篭は120年前（！）に作られたものらしい。これはショック……。

取材後記

東京都内だから、近いのかなと思っていたら、意外と遠かった八王子。新宿から、もより駅の八王子みなみ野まで約1時間。さらにそこから歩いて20分くらいかかりました。でも桜の木がたくさんあり、綺麗な小川も流れていたりして、苦ではなかったです。

さて、想像していたよりも狭かった道了堂跡ですが、歴史の重みはしっかりと感じられました。それだけに破壊された石碑や地蔵様を見ると、なんともやるせない気持ちになりましたね。幽霊よりも生きている人間のほうが怖いんじゃないかと。



特に何もない1日でした



お年寄りの集団！

▶撮影中にお年寄りの集団が登場。心霊スポットって雰囲気じゃなくなった。



景色は最高！

▲道了堂跡周辺は、小高い丘になっていて、見晴らしがとてもいい。天気がよかったので、地平線の向こうの山々まで見えてました。



▶八王子ってマムシが出るんだ！　と思わず驚いてしまった。東京都は広いぜ～！

スポットMAP



電スポ

5月5日にプロレスデビュー！

長島☆自演乙☆雄一郎 次のコスプレは電波女か!?



「俺妹では桐乃派です」

長島☆自演乙☆雄一郎
Profile
1984年7月2日生まれ、身長175cm、体重70kg。K-1 WORLD MAX 2010 -70kgジャパントーナメント王者。昨年の大晦日に行われた「Dynamite!!」では、青木真也選手をKOで破る。

「趣味は格闘技、仕事はコスプレ」を公言するキックボクサー・長島☆自演乙☆雄一郎選手は、K-1での活躍などにより、今最も注目を集めている格闘家の1人。その長島選手がなんとプロレスデビューを果たすと聞き、その真相について確かめてきた。

――まず、プロレスをやろうと思った経緯について聞かせてください。

長島　元々、アントニオ猪木さんの引退試合（1998年のドン・フライ戦）を見たときから、プロレスラーになりたいと思い始めました。そのときは柔道部に所属していたので、「プロレスをやるなら立ち技も習わなければならない」と思い空手を習い始めました。するとその時期にK-1やPRIDEなどの格闘技が注目を浴び始めたので、「そちらもおもしろそう」ということでキックボクシングの試合を行うようになったんです（笑）。そのあとは格闘技で活躍させてもらったんですが、今年になって、自分のスポンサーであるブシロードさんがプロレスの興行を行うと聞いたんですよ。ずっと憧れていたプロレスだから「ぜひ出させてくれ！」と懇願しました。

――今はどのような練習を行っているのですか？

長島　ZERO1の道場で、橋本大地選手（故・橋本真也さんの長男）と一緒に、日高郁人選手や大谷晋二郎選手に教えてもらっています。キックボクシングとは使う筋肉が違うのでとてもしんどいけれど、楽しいですね。本物のプロレスラーに技を教えてもらう機会なんて、そうそうないですから。柔道のバックボーンもあるので最低限の受け身はできるのですが、プロレスの受け身はまた別ですよ。練習が終わると背中が真っ赤になっていて、かなり痛いです。アニメを見る時間が少なくなっているのが悩みですね（笑）。

――当日に出す技などは考えていますか？

長島　キックボクシングの技に加えて日本拳法などもミックスさせたプロレスを見せたいと思っています。大谷選手からはスワンダイブ式（トップロープの上に乗ってからジャンプする）のミサイルキックも習っているので、ぜひ決めてみたいですね。

――会見では佐藤耕平選手が「オタク？　気持ちワリイ、こもってろ！」と発言しましたが……。

長島　何も知らないくせに、一方的に否定するないいたいですね。オタクでも俺みたいにしっかり戦っている人もいるんじゃ！　試合で勝って「あのときはすみませんでした」と謝らせますよ。そして「こんなかわいい妹もおるねんぞ」と言いながら「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」のBDをスッと渡して、アニメのよさをわからせてやります！

――当日のコスプレは何にしますか？

長島　今までにコスプレをしたことがないキャラを考えています。電波女（アニメ「電波女と青春男」に登場する藤和エリオ）もかわいいから、やってみたいな。

――ちなみに、今注目しているアニメは何ですか？

長島　「魔法少女まどか★マギカ」はおもしろいですね。「そんなブラックなところいっちゃうの？」という予想外な展開が素晴らしい。「これが現実を表しているのかな」とも思っちゃいました。

ブシロードレスリング

長島☆自演乙☆雄一郎選手のプロレスデビュー戦は、ZERO1の佐藤耕平選手が対戦相手に。ミルキィホームズのスペシャルライブもあり！

- **日時：5月5日（木・祝）18時30分**　●**場所：東京都・後楽園ホール**
- **料金：¥3,000~10,000（税込）**
- **対戦カード：長島☆自演乙☆雄一郎 vs. 佐藤耕平**
  田中将斗&柿沼謙太 vs. 中西学&キング・ファレ
  ヴァイス&“帝王”シュヴァルツ vs. 大谷晋二郎&崔領二
  ブラック★ロックシューター（浦えりか）vs. 謎のマスクマン
- **HP：http://bushiroad.com/sp/bw/**

今、この「プロレス」がおもしろい！

第6回 ブシロードレスリング

担当：平岡

「挑戦することに損はないし、挑戦したことにより得るものは大きい」とも語った長島選手。「自分を魅せる」ことに長けている長島選手は、プロレスに向いているのかもしれない。



↑ユークスのブログで掲載されている四コママンガ「ぶかつのじかん」が、フルカラーとなって電撃ゲームスに出張！
http://blog.livedoor.jp/yukes_bukatsu/

買ったから言える SELECT.6

「これはいい」

編集部員きまぐれショッピングレビュー

春は何かと物要りの多い季節ですが、今年は震災の影響でいろいろと控えぎみ。そんな状況だからこそ、どうしても買う必要がある物は、確実に当たりをつかみたいところです。

Russell Hobbs
電気ケトル 1.7L 13775JP

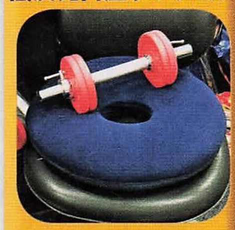


■購入者：Bros
■購入価格：¥6,500（税込）
■実売価格：¥6,195～9,980（2011年4月現在）
オススメ度 ★★★★☆

1・7リットルの大容量でいつでも安心の電気ケトル

電気ケトル……要は、電気式の〝やかん〟です。電気でお湯を沸かすことができます。以前はティファール製の電気ケトルを使っていました。カップ麺など、少量のお湯しか使わないのであれば、容量は気にしないでいいのですが、私は多めのお湯を必要とする場面（お茶を作る、料理で使う）が少しありましたので、〝1・7リットルで大容量〟のこの商品を選びました。やかんでお湯を沸かすのと比べて何がいいのかというと、お湯が沸くと自動で電源をオフにしてくれるんですね（知っている人には当たり前の機能なのですが）。つまり、お湯を沸かすときもゲームに集中していられるんです。便利。購入の理由はそれだけです（笑）。なお、反〝節電〟的な製品ですが、現在の電力事情を考慮すれば、〝消費電力ピーク時に使わなければいい〟とだけ、一応フォローしておきます。

勝野式医学博士の
低反発円座クッション



■購入者：男塾先輩
■購入価格：¥3,800（税込）
■実売価格：¥2,980～3,990（2011年4月現在）
オススメ度 ★★★★★

痔主になったらコレ！ 座り心地は最高レベルです

まぁ、いつまでも若いなんてことはありえんのですなぁ。いくら若づくりをがんばっても、体の中はボロボロなわけです。胃と腸は赤信号。酒もたばこもやってないのに、こんな状況ですから先が思いやられますな……。で、ついに痔にまでなってしまったのです。痔主（痔を患っている方をそう呼ぶ）の諸兄はおわかりかと思いますが、日常生活も大変困難ですよね。寝るのもつらい、刺激物が食べれない、もちろん長時間座れない。さらに一番つらいのはトイレ。便を出すだけでも激痛が走り、お尻はそのまま拭くことはできません。かといってウォシュレットの水も患部に直接当たると飛び上るほどの痛みが……。もう、この先は締めたほうがいいんじゃないかと思っていた矢先、このクッションに出会いました。Twitterでライターのカワチからの情報「これいいよ」と。なんでもダウンタウンの浜ちゃんも御用達の一品とのこと。藁にもすがる気持ちで即購入を決めました。いわゆるドーナツ型のクッションで、思ったよりも分厚く、患部が椅子に当たることはありません。それどころか、お尻全体をやさしく包み込む優しささえ感じる。これは…いい！ 正直、これで痔が治るとかはないかと思いますが、デスクワークが日常の僕らにしてみたら、必須アイテムなんじゃないかと思います。今、痔でない人も購入をオススメしたいですね。姿勢制御もできるみたいなので、だらしない座り方にはなりにくいみたいですし、何より座り心地が素晴らしすぎます。値段も手頃なので、30歳越えた皆さんはオススメしたいなぁ。もう俺たちは若くないんだぜ？

Deƨigual Men
ロゴ入りストライプシャツ「HAFFNER」



■購入者：じゅし
■購入価格：¥9,900（税込）
■実売価格：€74（スペインでの価格）(2011年4月現在)
オススメ度 ★★★★★

日本ではあまり売られていないバルセロナ発のブランドシャツ

昨年、私が新婚旅行でスペインに行ったことは皆さん周知（？）のことかと思いますが、その際にバルセロナで見つけたブランド「Deƨigual」。日本では「デジグアル」とも「デスイグアル」とも呼ばれていますが、「igual」はスペイン語で「同じ」という意味らしく、否定の「Dis」が付くことで「同じではない」個性的なブランドである、という主張をしているようです。ちなみに、ショップバッグには各国語で「Deƨigual」の意味が書いてあるのですが、そのなかに日本語もあり、「違いものです」とありました。まあ、直訳というかなんというか（笑）。さてこのブランドですが、派手な色使いと、パッチワークやつぎはぎを大胆に使ったデザインの服＆アイテムに夫婦で虜になり、シャツやらバッグやらを買い込んできたのであります。しかし、それなりにいいお値段がするのと、旅行中で荷物の量にも限界があり、泣く泣く購入する点数を絞るしかありませんでした。

帰国後、日本でも取り扱っているお店がないか探したところ、直営店はない模様。セレクトショップでいくつか取り扱っているお店はあるようでしたが、ほとんどがレディース。通販サイトをチェックしてみても、メンズを取り扱っているところは少なく、あっても種類、サイズともにかなり限定されます。また、このブランドの服はデザインによって同じLサイズでもかなりフィット感にばらつきがあります。タイトなデザインなシャツだと、自分のような太めの体型だとワンサイズ上でないときついわけです。ということで、通販では非常に買いにくい服でもあるわけです。

さて、久しぶりに通販サイトを眺めていたら、そこそこ点数を多く扱っているショップを発見。しかし、すでにかなりが売り切れ状態。しかし、Lサイズで気になるデザインのシャツが何点か残っている！ お店を詳しく調べてみると、南青山に店舗を持ち、そちらでも同時に販売しているとのこと。これは一度行ってみるっきゃないよね、ということで行ってきました俺の町・南青山に！ 5年ぶりくらいな気がするけど！ お店を覗くと、ほとんどがレディースの模様。店員さんも、綺麗なお姉さんが2名。緊張しながら入店すると、お姉さんのいらっしゃいませ～の声。どきどきしながらメンズは…とキョロキョロすること数秒。あ、ありました！ 俺の「Deƨigual」！ 2度目の出会いだけど！ さっそく気になっていたシャツ2着とTシャツ1着、すべてLサイズを試着。全部着られましたが、うち2着はちょっと自分の体型にはちょっとタイトで窮屈な感じ。というわけで、購入したのはこの1着。どうですか、ほかのブランドにはないこの大胆なデザイン。無造作に縫い付けてあるワッペンもたまりませんね。ちょうど色合いも春から初夏に向けていい感じのすっきりしたストライプ。素肌に羽織りたいですね☆ いいお店を見つけたので、これからはマメにチェックしてみたいと思います♪

トミー・ヒルフィガー
サイドステッチライトブラウン
レザーラウンドファスナー長財布



■購入者：てっしん
■購入価格：¥7,600（税込）
■実売価格：¥16,800（税込）(2011年4月現在)
オススメ度 ★★★★★

ポケットに収まりきらないほど大きい！ たくさんのカードや領収書を収納可能

5年前に1000円で購入した財布がさすがにくたびれてきたため、新しい財布を探していた。条件は、「ラウンドファスナー」（前の財布はカード類が外に飛び出してきてしまったため）、「カード入れが豊富」（普段から持ち歩くカードが10枚くらいあるため）、「できればブランドもの」（前の財布が安すぎたのでその反動）。ネットショップなどを検索していると、なんと通常の約半額という掘り出し物を見つけた。あまりにも安すぎるので「トミー・ヒルフィガーではなくトミー・ドリーマー（ハードコア・レスリングが得意なプロレスラー）と箔押しされていたりする偽物だったらどうしよう？ まあそれならそれでいいか」などと考えドキドキしていたのだが、届いたものは革製のケースに入れられており、またスペルも正しかったので、たぶん本物だろう。さっそく条件別に使用感を検証してみた。まずラウンドファスナーだが、これのおかげでカバンの中に入れておいてもカードや領収証が飛び出してこないのはありがたい。またカード入れが12カ所、札入れが2カ所、小銭入れが1カ所と収納場所が多いのも魅力的。以前は財布とカードケースに分けて持ち歩いていたのだが、それをひとまとめにできた。さらに、カーフ（子牛の革）素材にサイドステッチ、控えめなブランドロゴの箔押しと高級感も程よくあり、かなり満足している。強いて不満点をあげると、サイズがW19×H9・5×D2・5㎝とかなり大きいこと。尻ポケットに入れると財布の半分以上が上にはみ出し、落とさないか心配になる。兎にも角にも、前の財布は1000円で5年使用したので、この財布は7600円だから38年使用してみようと思う。

―人生に悩む人よ― 藤やん・うれしーの悩むだけ損！

第5回

藤村より

今回の相談

ゲームやテレビを観て笑っていたら「不謹慎」だと母に叱られました。「不謹慎」ってなんでしょう？ 笑って元気を出したらダメですか？ （中学2年・男＠広島）

3月11日に発生した大地震は、東北と関東に甚大な被害をもたらしました。しかし、きみの住んでいる西日本には直接的な被害は及んでいません。私が住んでいる札幌もそうです。だから、きみも私も、東北や関東の人たちが今、どういう気持ちでいるのか、わからない。「たいへんだろう」と思う。「悲しいだろう」と思う。でも、すべては、想像でしかない。

では、想像してみよう。

もし、きみのお母さんがあの日東北にいて、いまだに連絡が取れないとしたら。きみはきっと夜も眠れず、不安で、悲しみでいっぱいで、祈るような気持ちで毎日を過ごしているだろう。そんなときに友だちが隣でゲームを始めてゲラゲラ笑っていたら、それはやっぱり、腹が立ってしまうだろう。友だちに悪気があるわけじゃない。きみを元気づけようと思ってやっていることかもしれない。「元気出せよ！　一緒にゲームやろうよ」と。でもやっぱり、腹が立ってしまう。「おまえなんかに、ぼくの気持ちはわからない」と。

そう、実際にたいへんな状況の渦中にいる人にしか、その気持ちはわからない。明るく勇気づけようとした言葉が、時にその人たちを傷つけてしまうことだってある。

お母さんが「不謹慎だ」と言っているのは、そういうことだ。「悲しみに暮れている人が大勢いるのに、なにを笑っているの？」「ちゃんと考えてごらんなさい」と。お母さんの言っていることは、正しい。

一方、きみだって十分に、被害の大きさも、悲しみの大きさもわかっているつもりだ。それを無視して笑っているわけじゃない。でも「被害を受けていないぼくらが、まず元気を出して盛り上げていかないと、前に進めない」、そう思っているだろう。

大事なことは、きみが、今のきみの想像力で、悲しみや不安にいる人の心情に思いを馳せたかどうかだ。

きみの考えも、正しい。

お母さんも正しいし、きみも正しい。ふたりの違いは、「時間のとらえ方」だと思う。被害を受けていない私たちが、いつまでともに悲しみ、いつから「さぁ元気を出して」と言えばいいのか。1週間なのか、1ヶ月なのか、1年なのか。それは、多くの人と接し、多くの経験を積んでいくことでしかわからない。まだ10代のきみには、きっとわからない。わからなくてもいい。今は、わかろうとすることが大事だ。

「不謹慎」とは、ある一定の期間、悲しみや不安の渦中にいる人の前で、その気持ちをわかろうとすることなく、笑ったり、ふざけたり、遊んでいたりすることだ。でも一方で、悲しみや不安を吹き飛ばす手段は、そうやってふざけたり、遊んだりしながら、元気に笑うことでしかない。つまり、「不謹慎」と言われる行為こそが、じつは最終的に悲しみや不安を取り除いてくれる行為でもあるのだ。きみが笑っていることが、決して悪いことではないのだ。大事なことは、きみが、今のきみの想像力で、悲しみや不安にいる人の心情に思いを馳せたかどうかだ。その気持ちを自分の中におさめたうえで、元気よく笑っていこうというのであれば、それは決して「不謹慎」ではないと私は思う。

大地震の数日後、テレビで、孤立した避難所の学校を映し出している映像を見た。上空から撮影されたその映像の中に、校庭で数人の男の子たちがドッジボールをしている姿が一瞬、映っていた。壊滅的な被害を受けた町の、まだ救援物資も届いていない孤立した避難所で、あの子たちは元気よくボールを追って遊んでいた。その姿を見て、「大丈夫だ。きみたちのような強い子供がいれば、きっと大丈夫だ」と、そう思った。悲しみと不安でいっぱいのあの場所で、あの男の子たちの姿は、大きく輝く希望のように見えた。きみがもし同じような状況になったときにも、お母さんを心配させないように、元気よく笑っていられるような、強い男であってほしいと思う。



イラストレーション／鯨森惣七（くじらもり そうしち） 室蘭出身。東京の八丈島で漁師とともにダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ペ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。

嬉野より

おそらくは。「不謹慎」という言葉で。あなたに意見をした。おかあさんも。「笑って元気をだしたらだめですか？」という。あなた自身も。それぞれに真逆の立場をとるように見えて。その実。根っこは同じです。どちらも。今度の震災は。他人事なのです。他人事の2人がぶつかっている。それだけです。「どうせあなたには他人事でしょう！」。これは。言われたら辛い言葉です。言われたら。「そんなことありません！」。そう言ってしまいそうです。でも。自分の身に起こったことでないのなら。それは他人事です。自分の身に起きたことでないものは。すべて。他人のこと。なのです。その事実は。けして曲がらない。そのことは誰でもわかっているはずです。では。どうして他人の身に起きたことなのに。なぜこんなに心が痛むのでしょうか。

おそらくそれは。あの大津波の映像を見たからです。おそろしかったのです。誰もが。目の前で。人の営みのすべてが。押し流されていくさまを見てしまって。悲しくてたまらなかったのです。「他人事にしてはいけない！」。テレビを見ていた人は。心を痛めて。この言葉を胸の中で必死に唱えたかもしれない。ですが。「他人事にしてはいけない」という言葉。これは。言葉だから言えるだけのことです。他人の身に起きたことを。自分の身に起きたことには。できないのです。けれど。言葉では言えてしまう。だから。言ってしまう。「他人事にしてはいけない！」と。油断してはいけません。言葉は人を縛る猛烈な力を持っています。だから。本来。物理的には不可能なはずのことを。さもできるかのようなイメージにして。人に与えてしまうのです。「他人の身に起きた事だからと思って、見過ごしにしてはいけない。もちろん、他人のことは自分のことにはできないけれど、自分のことのように考えると、大変な身の上が、微量なりともうかがい知れるだろうから、そうイメージしてでも、手助けをしていかなければならない。なぜなら、この災厄は、明日、わが身に降りかかるかもしれないことなのだから」。おそらく。丁寧に語っていけば。そのような思いが誰の胸にも湧きあがるのです。しかしそれを言葉に託すと。「他人事にしてはいけない！」となる。けれど。この強烈な言葉は。人に。他人の身に起きた不幸を。自分の身に起きた不幸にせよ。と命じているのです。人は。猛烈な言葉の呪力に縛られて。「他人のことを自分のことと感じなければならないのだ」と。片時も忘れず自分に命じ続けるのです。こうして。あっという間に。多くの人が。健全に。呑気に。日常生活を。送れなくなっていくのです。そして。どうやっても他人のことを自分のことにはできない。そのことに。それが当たり前のことだという道理も忘れて。人は。胸に鉛の重石を呑んだように苦しむのです。それが罪悪感です。こうして。人は。言葉の呪力のせいで。実行不可能な命令を次々に与えられ。それを実行できないと知ると。片時も忘れず自分を責めるのです。

「他人事にしてはいけない」という言葉。
これは。言葉だから言えるだけのことです。
他人の身に起きたことを。
自分の身に起きたことには。
できないのです。

罪悪感とは。「言葉の呪力によって現実をゆがめられた者が、命令をどうしても果たせない自分を、みずから罰することによって別の苦しみを作り、その苦悶の炎に焼かれることで弁済しようとする行為」です。言葉には呪力がある。これはその。紛れもない証と言えるのです。暖かい部屋でホッとしている自分が許せない。豊富な食材で美味しいものを食べる自分が許せない。柔らかい布団で安眠する自分が許せない。テレビやDVDをはじめとした娯楽に興じてうつつを抜かす自分が許せない。旅行やイベントへも行ける財力と余暇を持つ自分が許せない。蛇口をひねるだけで簡単に出てしまう水やお湯のある生活が許せない。これらはすべて。「他人事にしてはいけない！」という命令を。遂行できない苛立ちです。こうして。豊かな日常を享受できる環境に暮らす人が。敢えて豊かさを嫌悪してしまうことになる。そして。結局。使わないではいられない豊かさは使いながらも。なにひとつ素直には享受できない。という。苦悶の日々が続くのです。それは。呪いなのです。こうして呪われたあなたのおかあさんは。「謹慎」を自分に課すようになり。息子であるあなたにも課すようになり。世間は集団で「自粛」という名の「謹慎」を始めるのです。それは言葉の呪力で現実をゆがめられた人が。自分に罰を課したということです。自分に罰を課すことで。払えない借金を代償で返そうとするようなものです。かくて日本人は気持ちが萎え。日本経済は墜落していく。そんなことを。被災した人たちが。望むわけもないのに。言葉に仕込まれた呪力は。こうまで人を拘束するのです。言葉は。本当におそろしいものです。

だからね。あなた。日本人として。自分に何ができるか。自分の実力も重々考え。できることをしていてください。さしあたり。あなたに稼ぎはなかろうから。気持ちがしんどくなっている、お母さんや、お父さんを、イライラさせないためにも、これまで以上に勉強に熱を入れ。親を感心させ安心させるようアピールしてください。そうして。暑い夏は。涼しい北海道にお母さんたちと旅行して。家族で温泉に浸かって。家族で美味しいものを食べて。友達にお土産を買って。一度。美瑛の丘でも見て。伸び伸びして。お父さんとお母さんに。「ぼく、これからの日本のために、もっともっと勉強するから、また北海道に連れて来てね」と可愛く言うのです。そうすれば、ご両親も。家族旅行を楽しむことが。「そうだ。明日の日本のためになるのだと」と。やっと気づく。こうして呪いは解けるのです。

さぁあなた。明日の日本のために。呪いに掛けられた親を覚醒させるために。バリバリ勉強せよ。日本の未来はあなたの双肩にも託されているのだから。そして。くれぐれも。呪力を持った言葉に幻惑されて実行不可能なミッションを実行しようなど思わぬように。できるだけ呪力の少ない言葉を思いつくようにしよう。「腹が減っては戦はできない」。日本人と自然界との戦が始まったのだと。私は思っています。次の攻撃がいつ、どこに来るのかわからない今。戦える者は。その力を維持し。元気に生きていなければならんのです。「次の攻撃を受ける前に。被災地を復興させておく」。それが日本人が遂行しなければならない本当のミッションです。

水曜どうでしょうを手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます！



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。

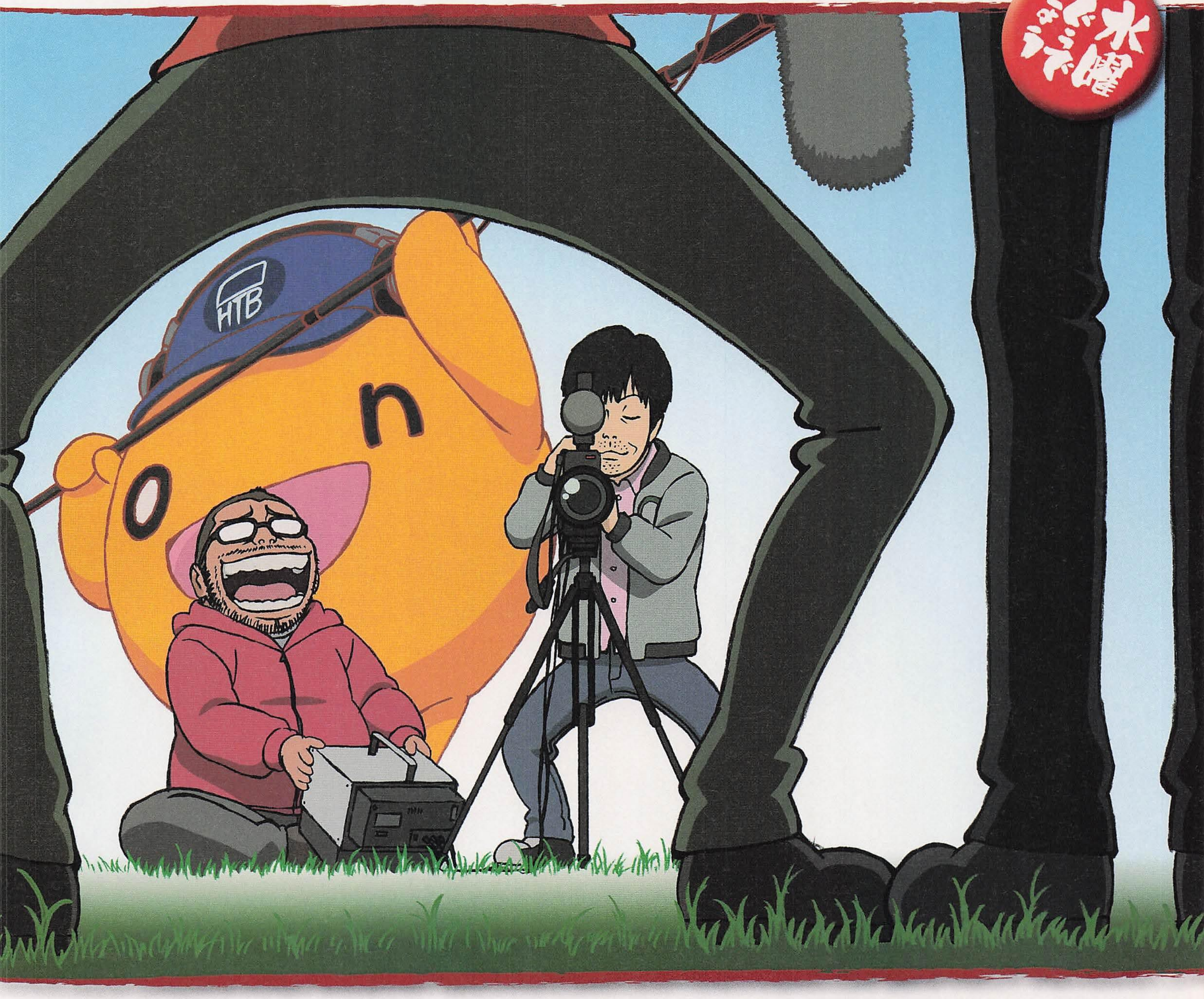
藤村忠寿
Fujimura Tadahisa

1965年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。



本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！　長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。
〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー　お悩み」係
メールアドレス　games-dokusha@ml.asciimw.jp　※件名は「藤やん・うれしー　お悩み係」でお願いします。

◀◀◀CAUTION!　次ページからは第14弾DVDのOPアニメ制作秘話となります。第14弾DVD未視聴の方はネタバレ注意！



続！ DVD第15弾発売便乗企画





酒井怜子
プロダクション I.G所属のアニメーター。代表作に「攻殻機動隊 S.A.C. SOLID STATE SOCIETY 3D」など。好きな企画は「対決列島」。

浅野恭司
プロダクション I.G所属のアニメーター。代表作に「君に届け」など。好きな企画は「試験に出る日本史」～「四国八十八ヶ所III」。

DVDに収録されたオープニングアニメを制作している

プロダクションI.Gさんに討ち入りしてきました!!

３月23日に発売された第15弾ＤＶＤ「アメリカ合衆国横断」。ＤＶＤのみに収録されるオープニングアニメを手掛けたプロダクションI.Gの制作チームが今月も制作秘話を語る！秘蔵のラフ画や描き下ろし復興応援イラストもいただきました。



原画：浅野恭司　仕上げ：遊佐久美子

アニメやイラストで藤やんが太っている理由

――今回いただいたイラストや、ＤＶＤのオープニングアニメでは、わりと藤村さんが太めに描かれていますね。最近はスマートになられた印象なんですが、これはあえて昔の体型に？

浅野　それは僕らのこだわりで、その作品がテレビでオンエアされた当時や、収録時のままの雰囲気を描こうというところからです。

酒井　視聴者としてはやっぱり甘いモノが大好き、飲むように食べる**大魔神**の藤村、というのがイメージとして強いかな、と。

――いわゆる「マレーシアジャングル探検」で、洞窟探検時の名言**「デブでヒゲ生えてたらダメなのかよ！」**ってキャラですね。

酒井　まさしくそれです（笑）！　だから、第14弾のアニメーションのラストシーンなどで、D陣が車を追って駆けていくシーンでも細かくこだわってるんですよ。最初はみんな一斉に走ってたんです。だけど演出した浅野に「当時の藤村さんはさ、デブでヒゲだったから足が遅かったと思うんだよ！」って、直訴しました。

浅野　ヒゲ関係ないけど（笑）。それで藤村さんだけが、一人遅れて走っていく演出に切り替えまして（笑）。

――よくよく「どうでしょう」を観ているみなさんならではのこだわりですね！　感服してしまいます！

酒井　とにかくみんなが抱いている「どうでしょう」のイメージにいかに近づけるか。アニメだけど、いかにリアルに雰囲気を醸すかってところには本当にこだわっています。

浅野　「ロケが進んで疲れてくると、彼の目の下のクマとかヒゲの伸び方がすごいじゃない？　だから、青く塗っていいかなぁ」とか色彩設計担当のスタッフから言われて、実際に色が入ってみたら一層リアルになったりして…。みんなのこだわりが集結して、今のクオリティがあると思います。これからも可能な限り、その愛情やこだわりを絶やさず、突き詰めていきたいですね。

「どうでしょう」とは観る人それぞれに幸せをくれるモノ

――最後に浅野さんと酒井さんにとって「水曜どうでしょう」とはどんなものでしょう？

酒井　アニメ制作に関していえば、自主制作のように情熱を傾けられる幸せなコンテンツです。とはいえ、れっきとしたお仕事で、スタッフ全員がプロとしての誇りは忘れていません。限られた予算やスケジュールの中、期待値以上の結果を出そうとチーム全員が同じ高みを目指せる。そういう意味で厳しいけれど貴重で、幸せな経験をさせてもらっているなぁと実感しています。

浅野　僕にとって「水曜どうでしょう」は、既に「日常」「日課」だと思います。何度も繰り返しＤＶＤを見てしまうし、毎日公式ＨＰを見たりして、なにかしら「どうでしょう」と接し、「どうでしょう」のことを考えて楽しんでいる。もはや「人生の一部」になってしまっているんじゃないかと思います。それが嬉しいし、楽しいんだから仕方ない（笑）。その幸せな気持ちをアニメーションという形で表現させていただいて、いろんな人と共有できるということが、何よりも幸せです。本当に本当に、大好きです！

案ずるな、日本！　震災復興の気持ちを込めた元気が出るイラスト

浅野恭司さん率いるプロダクション I.Gの「どうでしょうアニメ制作チーム」のみなさんに、どうでしょうファンにグッとくるイラストを寄稿していただきました！　後日、ＨＴＢのご協力のもとケータイなどでの画像配信も計画中です。詳細は決まりしだい、電撃ゲームスの公式ブログでお知らせします。
※電撃ゲームス公式ブログ　http://games.dengeki.com/





お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級 駅弁 vol.6

モー太郎弁当

（JR東海・紀勢本線 松阪駅／三重県）

個性あふれるパッケージも楽しい 黒毛和牛を使用した本格牛肉駅弁



じゅし　う〜さ〜ぎ〜お〜いし〜♪

石丸　なんですか、この音は!?

じゅし　答えはこのフタを開ければわかる!

石丸　うわー!　リアルな牛の顔が!

じゅし　この「モー太郎弁当」は、フタの裏に光メロディセンサーが付いていて、フタを開けると「ふるさと」のメロディが流れるんだよ。というところで、試食開始!

石丸　…これ、美味いですね。普段食べている牛丼とは肉質が明らかに違いますね!

じゅし　国産黒毛和牛が使用されているんだよ。この牛肉を松阪名物のすき焼き仕立てにしたのが、このお弁当というわけ。

石丸　ご飯の密度もけっこうありますね。見た目よりもずっとボリューム感がありますよ。

じゅし　今日は温めずに食べているので、肉とご飯が締まって歯ごたえよく感じられるね。電子レンジもOKなので、温めるとふんわりとした食感が楽しめそう。

石丸　脂身の部分も甘くて、脂っぽさを感じませんね。やっぱりいい肉ですよ、これ!

じゅし　付け合わせは、紅ショウガにしば漬け、筍とにんじんの煮物かな?　さっぱりとして美味しいね。

石丸　ところで、パッケージにいるキャラはなんですか?

じゅし　この弁当の名前の由来となっていると思われるオリジナルキャラの「モー太郎」だよ。お店のサイトではストラップやオリジナルCDも売られているんだって!

石丸　これはアクセスしてみないと!　それはそうと、モー1個食べたいなあ〜。

じゅし　…言うと思ったよ。

モー太郎弁当

価格◆￥1260（税込）
問合せ先◆株式会社新竹商店
〒515-0084
三重県松阪市日野町729-1
TEL　：0598-21-4350
FAX　：0598-21-5758
E-mail：info@ekiben-aratake.com
HPアドレス：http://www.ekiben-aratake.com/

※送料は地域によって異なります。

じゅし　美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか、らしい。最近、自宅で揚げ物を作るのにハマっているとのこと。

石丸　週に4回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる、大食い編集者。今回は昼ごはんにカラアゲ弁当を食べたあと、デザートにモー太郎弁当を食べていた…。



Dear My Sister

——俺の妹はこんなにかわいい——

featuring SKE48

Situation 10
大矢真那

Situation 11
小木曽汐莉

Situation 12
中村優花

SKE48のメンバーが「アナタの妹」という設定で、毎回さまざまなシチュエーションに挑戦していく妹グラビア企画も4回目！　妹属性の高い選りすぐりのメンバーが今回も3人登場。大矢真那、小木曽汐莉、中村優花が、アナタの理想の妹になっちゃいます！

撮影●松田和弘　スタイリスト／奥田ひろ子(ルプル)　ヘアメイク／テクノクラート
衣裳協力／PUTUMAYO(03-3423-7630)／Momo wonder rocket.com FLAG SHOP(03-5414-5818)／Sango 原宿店(03-3479-5155)
撮影協力／P163-167 花遊亭（0565-25-2552）／P168-169 名古屋市市政資料館、なごや・ロケーション・ナビ



Situation 10

花とお話ししましょう

Model

大矢真那

あ、お兄さま、おはよう。うん、今、お花にお水をあげていたの。
見て見て、この子たち、こんなに大きくなったんだよ。
この庭もだいぶにぎやかになってきたと思うでしょ?
毎日毎日、愛情込めてお世話してますからね。
え? 朝ごはんはまだですかって?
お兄さまはお花よりお手間がかかりますね(微笑)。



「メンバーのなかでもお兄さんがいる人は、ちょっと甘え上手というか、うらやましいなと思ったことはありますね。失敗したときも許してあげたいって気持ちになりますもん（笑）。送り迎えとかしてくれているメンバーもいるので、私もお兄さん欲しいです（笑）。メンバーのなかでは石田安奈ちゃんが一番理想の妹に近いかな。お姉ちゃんなら出口陽ちゃんか小野晴香ちゃんですね。2人なら絶対に喧嘩とかしなそうだし、普段から頼りにしてます。そうだ、今度SKE48のメンバーで、お姉さん企画やってみませんか？　あ、私、そっちも出てみたいです！」

Profile

●おおや まさな
1990年11月6日生まれ
20歳
愛知県出身
AB型
158cm
B75W57H79
teamS所属



Dear My Sister

花とお話ししましょう







Situation 11

笑った顔が見たいから

Model

小木曽汐莉

私に用事って何？　大事なこと？
そういえばお兄ちゃんと話すの久しぶり。
家にいても話すことなんて何もないもん。
……プレゼント？　え、私に？　え？　え!?
あ、うさぎのぬいぐるみ!!　かわいいっ♥♥♥
すごくうれしいょ……お兄ちゃんありがとう（照）。





Dear My Sister

笑った顔が見たいから



「2人姉妹で妹がいます。ちょうど木﨑ゆりあちゃんと同じ歳で、ゆりあとはいつも姉妹っぽくじゃれあったりしてますよ。古川愛李さんは、お姉さんとして理想です！　すごく年下メンバーに対しても面倒見がよくて、まとめてくれてます。一緒に出かけるときもお店の場所を調べてくれたり、いろんなことを知っているので頼りになりますね。理想のお兄さんは、恋愛の相談とかできるくらい仲がいいと、嬉しいかもですね。バレンタインとか誕生日にどういうプレゼントをしたらいいかとか、参考に聞きたいですし。古川さん兄妹が理想ですかね（笑）」

Profile

●おぎそ しおり
1992年9月15日生まれ
18歳
愛知県出身
A型
153cm
B71W54H78
teamKⅡ所属



Situation 12

素直になれなくて

Model

中村優花

お兄ちゃん、さっきは廊下で無視してごめんね。
だって、学校でお兄ちゃんと話しするの恥ずかしいんだもん。
あ、別にお兄ちゃんのことが嫌いとか、そうじゃなくて!
なんか兄妹で同じ学校通ってるのって照れない?
もう……迎えに来たんだから機嫌直してよ〜〜。
ほら、一緒に帰ろう!　お腹空いちゃった（笑）。





「今回の撮影は、普段の私に近い格好だったのでちょっと緊張しました。お兄ちゃんはいないので、シチュエーションをイメージするのが難しかったですけど、もしお兄ちゃんがいたら一緒にスポーツしたいですね。私、バスケ部なのでバスケで遊んだりできると楽しいだろうなぁ。あ、私よりヘタだとがっかりしますけど(笑)。同じチームEの木本花音ちゃんは、すごくかわいいので妹にしたいですね。いつも元気で、変顔とかしてくるんですよ。ちなみにお姉ちゃんにするなら小林亜実ちゃんです。同じチームEでもお姉さん的存在で相談に乗ってくれます」

Profile

●なかむら ゆうか
1997年7月4日生まれ
13歳
愛知県出身
O型
158cm
B75W58H72
teamE所属



Dear My Sister

素直になれなくて







小木曽汐莉のこのシチュエーションに萌える！



ゴスロリ＆クーデレは大正解！

とにかく今回の衣装もシチュエーションも大正解でしたね！　普段は全然クールでもデレでもないから、たまらんものがあります。クールな表情もいいですが、特にウサギのぬいぐるみを貰ったときの表情がかわいくて妹萌えしますね。

SKE48で最も萌えのわかる古川愛李プロが各メンバーの萌えポイントをチェック！

特別企画

毎回恒例となったSKE48の古川愛李による、メンバーの萌えポイントチェック。今回も古川プロが、各メンバーのシチュエーションや衣装をイメージし、それに近づけるよう撮影している。その写真を見て、萌えるポイントを存分に語ってくれた！



1989年12月13日生まれ。愛知県出身。AB型。155cm、B76W61H84。新teamKⅡ所属。かわいい二次元の女子が大好き。最近はコスプレ衣装作りにハマり中！



中村優花のこのシチュエーションに萌える！

お兄ちゃんしか知らない2つの表情がいい！

中村くんは普段は結構おもしろい子なんですけど、私服のほうは急に妹っぽさが出てていいですね。制服のときは真面目っぽくて、座っている写真が切なさも出ていて雰囲気が好きです。兄しか知らない2つの顔の妹というのに萌えますね！





大矢真那のこのシチュエーションに萌える！

お花に水をあげる姿が真那さんぽい！

この庭で水をまいている写真が一番萌えます！お兄ちゃんにまだ気づいていなくて、花に水をあげてる姿を遠くからお兄ちゃんに見守られている雰囲気が最高ですね。森ガールっぽい衣装と緩い一つ編みの髪型、ジョウロの組み合わせもツボです。



SKE48 INFORMATION

SKE48の人気メンバーが出演した「モウソウ刑事」DVDが発売中！

松井珠理奈扮する“モウソウ刑事”が、事件を妄想で解決（？）する人気ドラマのDVDが好評発売中！　第1巻には第6話まで収録。特装版はDVD2枚組で、Tシャツも同梱されている。



SKE48公式モバイルサイトをチェック！

ここだけしか手に入らないオリジナル着ボイスや待ち受け画像はファンなら必見！　メンバーブログやニュースもチェック!!

SKE48公式サイトはコチラ! http://www.ske48.co.jp/

20万枚突破で絶好調！第5弾シングル「バンザイVenus」！

オリコンウィークリーチャート1位を獲得し、20万枚突破でますます勢いを増すSKE48の第5弾シングル「バンザイVenus」。KⅡメンバーが歌うカップリング曲「愛の数」も話題に！





●発売中　●通常盤typeA〔CD＋DVD〕（写真左）／typeB〔CD＋DVD〕（写真右）：各￥1,600（税込）
●発売元：日本クラウン

直筆サイン入りブロマイドをゲット！「ブロマイドコレクション」発売中!!

大好評のトレーディングコレクションに続いて、ブロマイドコレクションが好評発売中！　全162種のなかには、直筆サイン入りも入っているとのこと。また、2Lサイズのサイン入りブロマイドのプレゼントキャンペーンも行われている。対象商品に付いている応募券を必要枚数ハガキに貼って、応募してみよう！　詳細はHP（http://www.ske48-enskyshop.com/cam2/bromide.html）をチェック!!



●4月25日発売
●1パック5枚入り：¥420(税込)／1ボックス10パック入り：¥4,200(税込)


http://sprite.gr.jp/
sprite
恋と選挙とチョコレート
Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.
ORIGINAL SOUNDTRACK
Elements Garden による珠玉の BGM 全 25 曲&千里と未散のデュエットソング「Happiest」（作詞：RUCCA・作編曲：菊田大介）を収録
【 恋と選挙とチョコレート ORIGINAL SOUNDTRACK 初回限定版・希望小売価格 3,200 円（税別）・初回版デジパック仕様・描き下ろしパッケージ 】
2011.5.27 ON SALE

電撃ゲームス
Vol.20
デンゲキニンテンドーDS 6月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年4月26日発行・発売 第11巻 第12号 通巻187号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡
発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円



雑誌 16536-06
Ⓛ-2011/6/25
4910165360610
00619

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan